VÉGIGJÁTSZÁSOK: ESCAPE FROM MONKEY ISLAND, ROAD TO EL DORADO

576 KByte

A PC JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA

POSZTER

ONI

KI EZ A LÁNY?!



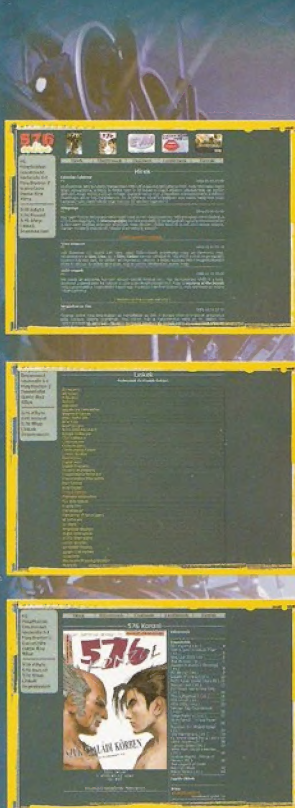


Ára: 796,- Ft

ISSN 0865-8226
9 770865 822000
2001. FEBRUÁR #119

| hírek | játékelőzetesek | segítségek | csalások |
| letöltések | játékdemók | extrák |

www.576.hu









[illegible]ÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!

90/3 · 90/4 · 90/5 · 90/6 · 90/7 · 91/1 ELFOGYOTT · 91/2 ELFOGYOTT · 91/3 · 91/4 ELFOGYOTT · 91/5 ELFOGYOTT

91/9 · 91/10 ELFOGYOTT · 91/11 · 91/12 ELFOGYOTT · 92/1 · 92/2 · 92/3 · 92/4 · 92/5 · 92/6

92/10 ELFOGYOTT · 92/11 · 92/12 ELFOGYOTT · 93/1 · 93/2 · 93/3 ELFOGYOTT · 93/4 · 93/5 ELFOGYOTT · 93/6 ELFOGYOTT · 93/7-8 ELFOGYOTT

93/11 ELFOGYOTT · 93/12 ELFOGYOTT · 94/1 ELFOGYOTT · 94/2 ELFOGYOTT · 94/3 ELFOGYOTT · 94/4 · 94/5 · 94/6 · 94/7-8 · 94/9 ELFOGYOTT

94/12 · 95/1 · 95/2 · 95/3 · 95/4 · 95/5 · 95/6 · 95/7-8 · 95/9 · 95/10

96/1 · 96/2 · 96/3 · 96/4 · 96/5 · 96/6 · 96/7-8 · 96/9 · 96/10 · 96/11

97/2 · 97/3 · 97/4 · 97/5 · 97/6 · 97/7-8 · 97/9 · 97/10 · 97/11 · 97/12

98/3 · 98/4 · 98/5 · 98/6 · 98/7-8 · 98/9 · 98/10 · 98/11 · 98/12 · 99/1

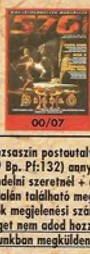
99/4 · 99/5 · 99/6 · 99/7-8 · 99/9 · 99/10 · 99/11 · 99/12 · 00/01 · 00/02


00/03


00/04



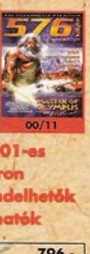
00/05-06


00/07


00/08


00/09


00/10


00/11

00/12 · 01/01

[illegible] a készletek erejéig tart!

db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
[illegible]	[illegible]	21	580.-	41	620.-
[illegible]	[illegible]	22	580.-	42	620.-
[illegible]	[illegible]	23	580.-	43	620.-
[illegible]	[illegible]	24	580.-	44	620.-
[illegible]	[illegible]	25	580.-	45	620.-
[illegible]	[illegible]	26	580.-	46	620.-
[illegible]	[illegible]	27	580.-	47	620.-
[illegible]	[illegible]	28	580.-	48	620.-
[illegible]	[illegible]	29	580.-	49	620.-
[illegible]	[illegible]	30	580.-	50	620.-
[illegible]	[illegible]	31	580.-	51	620.-
[illegible]	[illegible]	32	580.-	52	620.-
[illegible]	[illegible]	33	580.-	53	620.-
[illegible]	[illegible]	34	580.-	54	620.-
[illegible]	[illegible]	35	580.-	55	620.-
[illegible]	[illegible]	36	580.-	56	620.-
[illegible]	[illegible]	37	580.-	57	620.-
[illegible]	[illegible]	38	580.-	58	620.-
[illegible]	[illegible]	39	580.-	59	620.-
[illegible]	[illegible]	40	580.-	60	620.-

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100,-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát. **Fontos!** Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

Az 576 KByte **1990-1998-as régi számai** akciós áron, egységesen

100, Ft/db

(+ postaköltség*) boltjainkban megvásárolhatók vagy a csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.

*** A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.**

576 KByte 1999-2001-es számai eredeti áron (+postaköltség) megrendelhetők illetve megvásárolhatók

99/1	398,-	00/02	796,-
99/2	398,-	00/03	796,-
99/3	398,-	00/04	796,-
99/4	398,-	00/05-06	796,-
99/5	398,-	00/07	796,-
99/6	398,-	00/08	796,-
99/7-8	576,-	00/09	796,-
99/9	398,-	00/10	796,-
99/10	398,-	00/11	796,-
99/11	398,-	00/12	796,-
99/12	398,-	01/01	796,-
00/01	398,-		

Egy híján, egy tucat

ragasztott formátumú KByte készült el az elmúlt tizenkét hónap alatt. Megálmodói nagy reményeket fűztek hozzá, hiszen tőle várták a piac változásaira a választ, pontosabban a 100 oldalra növelt terjedelemben látták az üdvözítő megoldást.

A nagyobb oldalszámmal (ami már önmagában is oka az okozatnak) azonban növekedett az újság előállítására fordított idő, növekedtek az újság járulékos költségei, és ezek után már mi sem volt „természetesebb", minthogy jelentősen megnőtt az eladási ár is.

Eltolódott az irányzék, és az addigra már jól bejáratott célpiac valahogy nem akart magától utána kúszni, ráadásul az ismeretlen fehér területen még nagyon célozni sem volt hová, a szikrázó fényben ragyogó hómezőn — napszemüveg nélküli tüzérek módjára pufogtattuk el vaktában a muníciót.

Tetőzte a bajt, a bajban, hogy a tábornokok nem tudtak összefogni, és egy irányba húzni-húzatni a szekeret, ezért a stratégia kudarcáért felelős, távozásra kényszerült, és vitte magával a vezérkarát.

Az sem támogatta — az újjáéledésben áhított „hagyjatok békében dolgozni" hangulatot, hogy a távozott stratéga hívei, lépten-nyomon palotaforradalmat akartak szítani.

Kissé kusza, ellentmondásoktól sem mentes, de az 576 történelmének aranylapjaira egész biztosan fel nem kerülő rövid időszaka volt ez a Kbyte-nak. Történt bármi is, fátylat reá, de amikor az elmúlt időszakok elemzése sorra került, az asztal közepén mindig ott virított a főszereplő a maga 100 oldalával, és ragasztott mivoltával. Magányosan, védtelenül, önkéntelenül sugallva szemlélőinek, „az eredendő bűnök forrása vagyok".

Holott ő maga, semmiről sem tehetett. Szép, egyesek szerint gyönyörű volt, belső tulajdonságait tekintve hajlott a megújulásra, de amiről nem tehetett, — genetikai adottsága volt — hogy méhe terméketlen volt, nem tudta magába fogadni, amire rajongói vágytak, az aprócska kis poszter-porontyot.

Nem temetni jöttünk híveink, hiszen a polcokon ő továbbra is ott fogja birtokolni méltó helyét, csupán búcsúzunk, és tisztelettel adózunk, az új generációnak helyét átadó előtt... (Ez a legkevesebb, amit mi megtehetünk, ő pedig megérdemel)!

Bármennyire is furcsa, akkor — amikor ezeket a sorokat írogatom, még magam sem tudom, hogy a második lépcsőben végrehajtott változtatásunk „az új generációt képviselő első példánya" hogyan fog kinézni a valóságban. A szakma avatott szakemberei — a nyomdászok — megnyugtattak, hogy ne izguljak, a szépség rovására semmi sem fog menni. Én hiszek nekik, hiszen eddig is csodálatos munkát végeztek.

Te már a kezedben tartod az új számot, és ezért — így kb. fél hónappal előtte — nagyon irigyellek érte! Még egyetlen finomításunk előtt sem voltam ennyire lámpalázas, ezért talán megbocsátod nekem, hogy ennyit szédelgek ekörül a téma körül. (Na! A végén kiderül, hogy még a főszeri is emberből van)! Akármilyen is lett a végeredmény, abban biztosak lehetünk, hogy még nagyon sok szó fog esni róla az elkövetkező számokban, ha másért nem azért is, mert megtörtént a várva várt csoda, „termékeny méhében" ott van a kis „poronty", a:

Poszter

11 számnyi várakozás után, ismét itt van, amit annyian kértetek és vártatok, a „gyermekáldás". Nem akármilyen teremtménykе ő, hiszen az egyik oldalán látható kép, csak most, és csak nektek, az 576 olvasóinak készült! A Screamer 4x4 fejlesztő csapatától, a Clever's-től kaptátok exkluzív ajándékként, amely az ünnepélyes hangulat fényét mindenképpen tündöklőbbé teszi. Bár az apáknak ritkábban szokás köszönetet mondani „közreműködésükért", mi most megtesszük: szép volt fiúk!

Ez a szám azonban nemcsak attól lett más, hogy a még újnak számító (hiszen csak második alkalommal van részetek benne gyönyörködni) design-nal, fűzött formátumban és poszterrel jelentkezett!

Végre összeállt a kép, és sikerült ráerőszakolnom a fiúkat, hogy megkezdjék azt az új rovatot, amely minden bizonnyal nagyon sok újdonságot tartalmazva, megkímél benneteket egy halom bosszúságtól!

Köztudott, hogy a játékra is használatos „átlag-számítógépeknek" illik fent lenniük leginkább a Topon. És hiába feszül melled a büszkeségtől, amiért MA egy nagyon dögös kis gép birtokosának vallhatod magad, fél éven, vagy egy éven belül már a középmezőny felé fog minden bizonnyal csúszni, a tulajdonságaival versenyben maradni képtelen masinkád. Nem tehetsz mást, vagy kimaradsz a versenyből, vagy rendszeresen fejlesztgetned kell tehát. Ebben lesz segítségedre a:

hardWARe rovat

Mielőtt kiesne a kezedből az újság, és rohannál gépedhez egy elhamarkodott és felháborodott levelet írni, miszerint a KByte „A PC játékőrültek magazinja", (olyan sokszor figyelmeztettek már erre, hogy ha akarnám sem felejthetném) lapozz a 84. oldalra, olvasd el, és rá fogsz jönni, hogy érted szól az ige!

Bár a kezedben egy új generáció első példányát tartod, visszanyúlunk benne a gyökereinkhez is. Nem logikátlan a dolog, az elődök példáját követni amúgy sem bűn, hanem követendő példa. Felelevenítünk egy régi, és többek által is kért hagyományt:

A hónap dumája

rovatot. Ne várd tőle, hogy a számítástechnikáról, vagy a PC-s játékokról szóljon csupán. Minden hónapban más- és más újságírónk fog benne mesélni, előadni valamit, ami ha már egy apró mosolyt képes csalni a szád szegletére megérte, ha pedig még nevetni is tudsz rajta — már önmagában is külön öröm. Amennyiben pedig nemcsak a mondatok adott jelentésére figyelsz, hanem a sorok között is olvasol, közelebb kerülhetsz az emberhez, akinek a cikkeit eddig pusztán szakmai szempontból olvasgattál...

Csevegő

Ahogy a múlt hónapban megígértem, (segítettetek megtölteni a 4 oldalt, megérdemlitek) ismét a megszokott terjedelmében jelentkezik. Van benne egy általam „második levél"-nek nevezett kuriózum, amely a stílusa miatt talán nem is érdemelné, hogy fogja a helyet. Mégis betettem, mert e-mailben nem tette lehetővé a feladója, hogy válaszoljak neki, ugyanakkor rátok is tartozik a témája, ugyanis benneteket is sértegetett. A következő számban lehetőséget kaptok rá, hogy elmondhassátok erről is a véleményetek.

Addig is kellemes ismerkedést a kis „újgenerációssal",
és jó szórakozást:

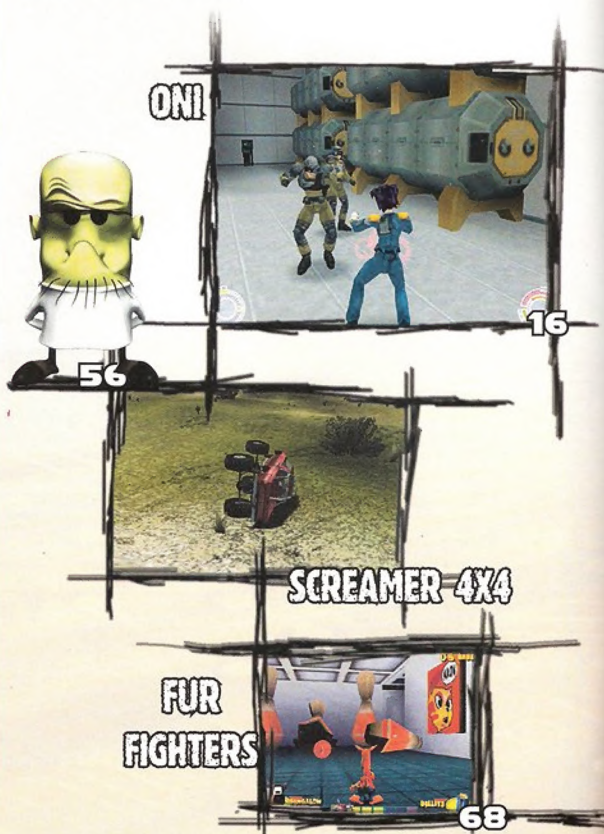
Széchenyi János
Főszerkesztő
szjvc@576.hu

HÍREK, ELŐZETESEK

Hírek	4
Project Entropia	10
Real War	13
Freedom Force	14

ISMERTETŐK

Oni	16
Dracula 2: The Last Sanctuary	20
Kingdom Under Fire	24
Far Gate	28
State of War	30
Star Trek Starfleet Command 2: Empires at War	32
Gunlok	34
Quake 3: Team Arena	36

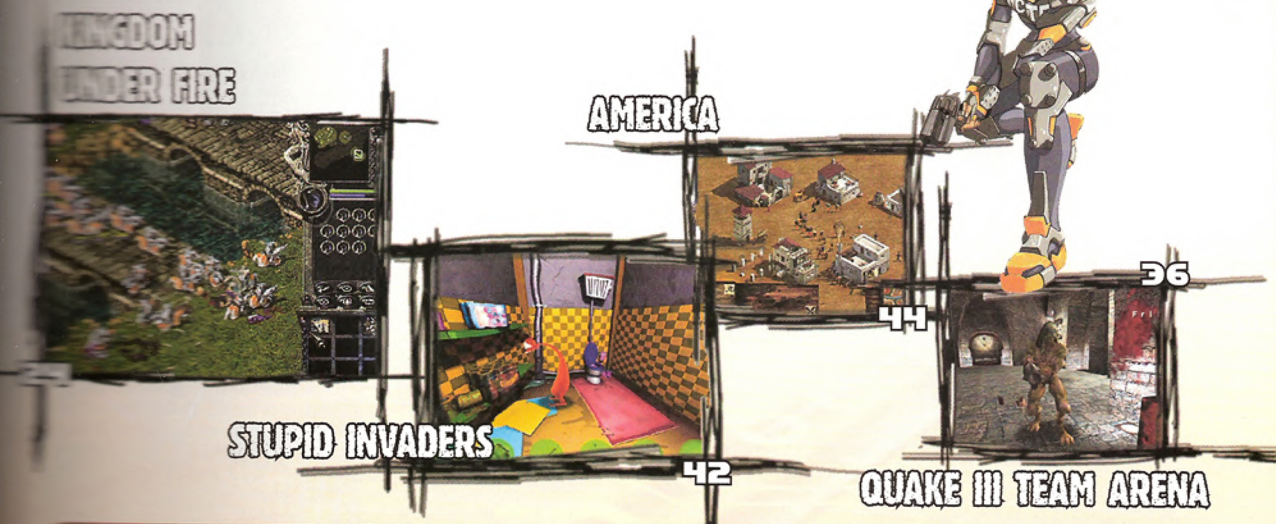


TARTALOM

Gold and Glory: The Road to El Dorado	38
Legend of the Prophet and the Assassin	40
Stupid Invaders	42
America	44
Heist	46
B-17 Flying Fortress: The Mighthy 8th	52
Jetfighter 4: Fortress America	54
Screamer 4x4	56
Autobahn Racing	58
Kao the Kangaroo	60
Dave Mirra Freestyle BMX	65
Carnivores: Ice Age	66
Air Fighters	68
Disney's Dinosaur	70
Winthrops Mansion	72
Money Mad	74

CHEATEK, EGYEBEK

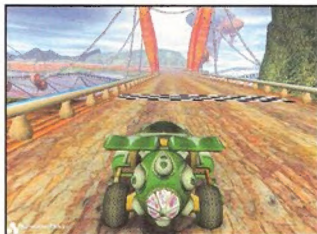
Végigjátszás: Escape from Monkey Island (2. rész)	76
Végigjátszás: Gold and Glory: The Road to El Dorado	80
Counter-Strike klánbemutató	82
hardWARe	84
Cinkelt Lapok	86
SzösszeNET	88
A hónap dumája	90
Csevegő	92
Márciusi ajánló	96
Toplisták	96



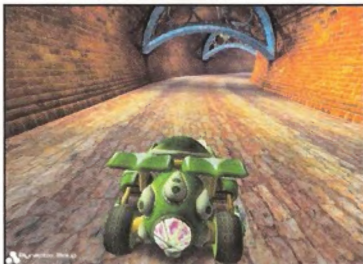
Kiadja a COMGAME '576' Kft. 1137 Budapest, Gergely Gy.u.17. Postacím: 1389 Budapest, Pf.:132.
576kbyte@576.hu, www.576.hu
Laptulajdonos: Balogh Zsolt **Főszerkesztő:** Széchenyi János szjvc@576.hu
Layout: Varga Balázs vargab@576.hu **Rovatvezető:** Bagó Péter bp@576.hu
Levilágítás: Recent Kft. **Nyomás:** Offset és Játékkártya Nyomda Rt. Budapest
Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt., és alternatív terjesztők.
Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon: 576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest Pf.132
egy évre 6999,- Ft fél évre 3999,- Ft negyed évre 1999,- Ft

ISSN 0865-8226

CRAZY CAR CHAMPIONSHIP
(Synaptic Soup)
http://www.synapticsoup.com/games-overview.htm

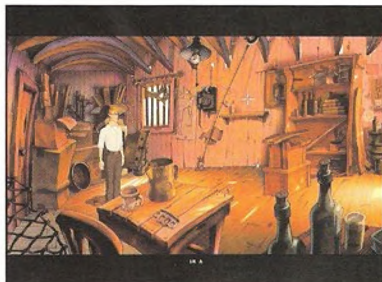


2000 májusában alakult ez a kis londoni csapat, olyan impozáns neveket magába foglalva, mint az Evolvát készítő csapat keménymagjai, vagy olyan volt Bullfrog alkalmazottakat, akik többek között a Populous 3, a Team Hospital, vagy a Dungeon Keeper fejlesztésén is dolgoztak. A csapat célja egy olyan multiplatformos játékmotor kialakítása volt, ami lehetővé teszi az egyszerű átjárást a legbonyolultabb rendszerek között is, és egy-két gombnyomásra az addig kizárólag PC-n létezett forráskód, máris egy működő Linuxos, vagy Macintoshos környezetben találja magát. Az elkészült remekmű Chiper névre keresztelődött, és máris íródik rá az első saját szerzemény: a Crazy Car Championship. A képeken elmerengve érdekes érzés uralkodott el rajtam, amit a cég rembeszabott profizmussal egy mondatba sűrítve úgy fogalmazott meg, hogy Verne Gyula találkozása Flash Gordonnal az Ágyugolyó Futamban. Merthogy ezzel nem csak azt árulták el, hogy kicsit utópisztikus szaga lesz az ő alkotásuknak, hanem hogy versenyjáték lesz ez a javából. Valahogy ez engem meglehetősen emlékeztet egy Megarace 2 nevű játékra, ami nem feltétlenül baj, hisz az még úgy-ahogy nekem is tetszett. De mi is a lényeg most? Adva vagyon egy kazal alkatrész, amiből nem éppen hétköznapias felépítésű autókat kell kreálnunk, amikkel aztán a végképp nem szokványos pályákon versengnünk. 9 karakter közül választhatunk, a versenyek alatt 18 féle fegyvert vethetünk be, játszhatunk online bármilyen géptípus előtt ülővel, és természetesen lesznek különböző versenymódok is, mint például kupák. A megjelenése év végére datálható.



Megjelenés: 2001. Q4

RUNAWAY — A ROAD ADVENTURE
(Pendulo Studios / Dinamic Multimedia)
http://www.dinamic.com



Hál' Istennek megint eljutottunk egy olyan periódusba, amikor a point & click kalandjátékuk aktuális feltámadásukat élik, hisz elég csak az utóbbi 3 hónapra gondolni a két megjelent nagy nevével (a Monkey Island negyedik részére és a Stupid Invaders-re), vagy ezen oldalakon is feltűnő Simon 3D-vel. És, hogy ne legyen elég a jóból, nézzünk egyet a hagyományőrzők jeles tagjából. A Spanyol illetőségű Pendulo Studios ugyanis, egy teljes egészében kézzel rajzolt alkotással szeretné megörvendeztetni a stílus rajongóit a Runaway személyében. A helyszín New York, az időpont pedig 2000, a szenvedő alany pedig Brian. Ugyanis anélkül, hogy bármit is sejtene abból, hogy most ki, miért, és hogyan, de egyszerűen megtámadják az utcán és elvonszolják egy ismeretlen helyre. Mint az hamar kiderül, a maffia keze van a dologban, és egy olyan tárgyat keresnek nála, amiről hősünk még csak nem is hallott előtte. Bár sikerül megszöknie, ez mégsem ér fel egy életbiztosítással, hisz a maffia elől bújdosni nem egy leányálom. Emberünk sikeresen összeismerkedik egy sztriptíztáncosnővel, de aztán hogy egyáltalán megbízhat-e benne, vagy akárki másban? A rajzfilmszerű grafikát a mozgó kameraállások, a 30 perc átvezetőanimáció segíti elő, a hangulatot pedig olyan előadók betétdalai szolgáltatják, mint Sheryl Crow, vagy a Garbage.



Megjelenés: 2001. tavasz

VENUSIAN
(MIN Communications)
http://www.venusian.co.kr

Mostanság egy igen érdekes, ámbátor támogatandó tendenciára figyelhet fel az ember fia, miszerint megszűnt a nagy kiadók által történő dominancia, és ma már nem kell kiváltságosnak lenni ahhoz, hogy játékot kezdhessünk el fejleszteni. Napról-napra, gombamód szaporodnak a kisebb-nagyobb csoportosulások, haveri körök, melyek fejlesztőbandákká avanzsálva próbálnak meg bizonyítani. Maguknak, vagy a nagyvilágnak. Mindenesetre az is biztos, hogy pár évvel ezelőtt el nem tudtam volna képzelni, hogy egy Kóreai csapat fog nekünk PC-s játékot csinálni, no persze olyat, amit európai gyomor is képes megemészteni. És 2001-ben ennek leképeződéseként vegyük górcsőnk alá a vénusziakat. Van ugyanis egy ilyen bolygó. A legfényesebb, a legreménytelјesebb. Az emberiségnek 2120-ban, hiszen rohamosan fogyó energiakészletük pótlására egyetlen megoldásként csak eme égitest látszik megoldásnak. El is küldenek rá egy Ekostrek nevű szerveződést, akik küldetése sikerrel jár, és sikerül egy olyan anyagra találniuk, ami tulajdonságainak köszönhetően megoldani látszik minden problémát. Az E-2 néven futó anyag, azonban túl értékessé válik ahhoz, hogy csak úgy közkézre juthasson, és mindenki ennek megszerzéséért száll harcba. Az így kialakult harcban mi a vénusziak, illetve a földi sereg szerepkörébe bújhatunk, hisz a program nem lesz más, mint egy valósidejű stratégiai program. A hozzá kiadott brossúra szerint mindenféle csillogó-villogó 3D effekt szemtanúi lehetünk, ám de mivel ez nekem kínai (bocsánta, koreai) volt, így csak kb. annyit tudtam kibogarászni belőle, hogy a felbontás egészen 1600x1200-ig is elvihető. Továbbá mozgatható kameraállások, 3D-s hangrendszer használata és valós fizikai adatok jellemzik a projectet.





Megjelenés: 2001. Q2

SIMON THE SORCERER 3D
(Headfirst Productions / Adventure Soft)
http://www.headfirst.co.uk/simon3d/





Milyen játék lehet az, amelyik már a megjelenése előtt egyfajta elismerésként díjat kap, már csak azért is mert létezik. Illetve, létezik? A Simon the Sorcerer harmadik része ugyanis jópár éve létezik, csak 1 gond van vele, hogy nem az én asztalo- [illegible] az Adventure Soft irodáiban. És éppen emiatt nyerte [illegible] címét a legtöbbet késő játék kategóriában, hisz nem [illegible] ha a 3 év fejlesztési időt jelölöm meg... No, de most, hogy [illegible] került a játék, bizton állíthatjuk, hogy most már hamaro- [illegible] a játéklehetőség... Hogy miről is van szó? Simon [illegible] pár évvel a Monkey Island sorozat indulása után [illegible] sikert nem is ért el, azért a kalandjátékosok körében rögzült a név, amit most tovább öregbíthet, hisz - hasonlóan a fentebb említett társhoz — Simon is teljes 3D-ben tér vissza hozzánk. Meg Sordid is, aki tudvalevőleg a játék főgonoszát hivatott jelenteni. Ez így tök jó, csak ne má' három részen keresztül. Mert hát itt se másról van szó, mint, hogy szegény főellenséget minden játék végén elküldjük a jó búsba kapálni, aztán a következő rész elején, meg újra itt borzolja az ember idegeit.

Bár az is igaz, hogy a régi dolgok mellett lesz egy csomó vadonás új felfedeznivaló is, mint például a teljesen egyedülálló kamerarendszer. Lesz ugyanis egy rakat választható nézet, amit aztán akkor, és ott változtathatunk meg, amikor csak tetszik. Kívülről, belülről, alulról, felülről — bárhonnan. Lesz több fajta befejezés, teljesen non lineáris játékmenet, és vagy 50 klassz és idiosztikus figura. Szóval várjuk együtt mi sül ki ebből?!



Megjelenés: 2001. március

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT
(2015 / Electronic Arts)
http://www.2015.com/



[illegible] találhatták szemben magukat. Ez volt a Medal of Honor, ez a [illegible] „Jövöm a nácikat" eposz, amit most teljesen a nulláról [illegible] a 2015 csapata. Illetve annyira mégsem, hiszen azért a [illegible] egy Quake III engine-t, de onnantól kezdve aztán netovább! [illegible] esetben megegyezik a PlayStation-ös verzióval, azaz [illegible] Mike Powell közlegényként kell az amerikai sereget oly módon [illegible] hogy megnyirbálunk minden non amerikai képződményt a második [illegible] Ehhez természetesen rendelkezésünkre állnak olyan [illegible] mint az egyszerű flinta, vagy dobógránát, de beugorha- [illegible] fedezéke mögé is. Az ellenfeleket ért találatok koordinátájától [illegible] össze a szerencsétlenek, és az, hogy egyfolytában nyomják a [illegible] valami eszméletlen komoly feelinget kölcsönöz a játéknak. A [illegible] állat lesz, reméljük semmi baki nem csúszik közbe...

Megjelenés: 2001. október





MAFIA
(Illusion Softworks / Take 2)
http://www.mafia-game.com/



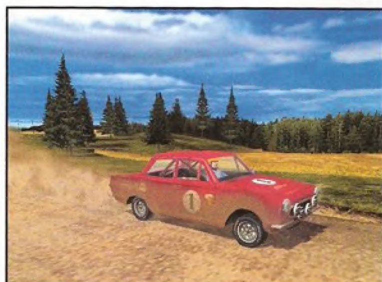


Először talán a Polip című olasz TV film sorozat engedett olyan részletes bepillantást engedni egy olyan közegbe, aminek létezéséről bár sokat suttogtak, de úgy igazán senki sem mert jobban az ügy végére járni. A sorozatnak óriási vízhangja lett, pár szereplőt meg is fenyegettek, szóval mondhatni ismert lett. Még olyan körökben is, amit csak úgy emlegetünk: a Maffia... Szerintem eléggé magával ragadó hangulata tud lenni a gonoszságnak, a sötétségnek, és a hozzá tartozó misztikusságnak, és talán nem vagyok egyedül ezzel a véleményemmel, ugyanis lassan már a célegyenesbe érkezik a Talonsoft fejlesztése, a Mafia. A helyszín az 1930-as évek Amerikája, a játék stílusa pedig külső nézetes akciójáték. A történet szerint Don Salieri „beosztottjaként" kell 20 olyan változatos küldetét végrehajtanunk, mint egy izgalmas autósüldözés, vagy egy a város öszzképébe nem illő tag likvidálása. Egy sor valódi elemet is felsorakoztat a játék, mint például az autómodellek terén a T-Modellt, vagy a Roadster-t, vagy a fegyverek közül a Colt 1911-et, illetve az SW model 27-et. A játék üdítő színfoltjai közé sorolnám még a hálózati, illetve internetes játékot olyan extrákkal, mint például a Capture the Flag, vagy Deathmatch. Láttam belőle egy videót, ami alapján bátran kijelenthetem, hogy van mi miatt izgulni márciusig!

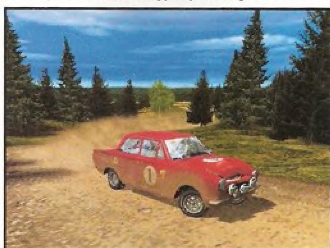


Megjelenés: 2001. Március

HISTORIC RALLY TROPHY
(Bugbear Entertainment)
http://www.bugbear.fi/hrally.htm



Igen csak fel kell kötnie az alsógatyót mostanában annak a fejlesztőcégnek, aki a Colin McRae Rally árnyékában hasonszőrű játékot szeretne készíteni, hisz a Codemasters emberei valami hihetetlen magasra tették a mércét. Így aztán ha a jelenben nem is lehet őket egyelőre lepipálni, a finn Bugbear a múltba nyúl vissza, hogy megtegye ezt. Merthogy a tavaly márciusban alakult csapat arra tette fel az életét, hogy minőségi autósprogram csodákat gyártson. Már rögtön az első munkájuk is gyümölcsözőnek tűnik, hiszen a Historic Rally Trophy az olyan régmúlt időkbe kalauzolja a kedves játékost, amikor a Fordok és Subaruk helyett még Ford Cortinák, Fiat 600 Abarthok és Morris Mini Cooperek faroltak a földutakon. Az előbbi 3 autóval 14 járgányt magába foglaló 49 pályás ámokfutást gyönyörűséges effektek fogják szinesíteni, úgymind: eső, köd, szélvihar, hó. Az irányítást és az autók kidolgozását a lehető legrészletesebben dolgozzák ki, hisz rengeteg időt töltöttek el a valós modellek tanulmányozásával. A játék még nagyon a fejlesztés elején jár, de már most ígéretesen néz ki.



Megjelenés: 2001. Q4

ONE MUST FALL: BATTLEGROUNDS
(Diversions Entertainment)
http://www.omf.com/



Nos az sem ma volt már, amikor a One Must Fall próbálta bebizonyítani azt, hogy lehet jó verekedős játékot csinálni PC-re is. Az eléggé a jövőbe ágyazott robotos verekedős játék azonban úgy néz ki, mégsem bukott akkorát, ha így közel 5 évre is lát rá fantáziát a készítő Diversions Entertainment abban, hogy egy folytatás készítésének munkálataiba fogjon. Az OMF: Battlegrounds immáron a kor követelményeinek megfelelően teljesen 3D-s lesz, ami alatt nemcsak a szereplők kidolgozását kell érteni, hanem az arénákat is. 8 darabot generálnak belőle, csak úgy, mint a robotokból, amiket aztán majd tetszés szerint variálhatunk, festegethetünk. Csak úgy, mint a Mortalban, itt is lesznek úgynevezett kivégzések, tehát egy menet megnyerése után még különös kegyetlenkedéseket is végrehajthatunk ellenfelünkön. Támogatni fogja majd az online játékot is, viszont a megjelenése csak valamikor jövő ilyenkor esedékes.



Megjelenés: 2002. Q1

STAR TREK AWAY TEAM
(Reflexive / Activision)
http://www.stawayteam.com/



Sok Star Trek játék készült mostanában, sok fajta stílusban, de talán a legizgalmasabb részét a sorozatnak, illetve mozifilmeknek még egyetlen játék sem dolgozta fel — ez pedig kéremszépen a felderítés. Az Away Team pontosan ezt fogja nekünk prezentálni, hiszen a hivatalosan elég bután elnevezett madárnézetből, azaz kb. 45 fokos szögben felülről fogjuk látni piciny csapatunkat, akiket a Star Trek univerzum jól megszokott kellékeivel ruházhatunk fel. Vannak itt frézerek, trikódolók, és egyéb, számomra már kisilabizálhatatlan eszközök. Akik emlékeznek a Syndicate nevű Bullfrog csodára nagyjából képben lehetnek, hogy milyen programra lehet számítani. A kis csapatot némi stratégiai irányvonallal bekalauzolni az adott feladat elvégzésének helyszínére, közben pedig nem meglepődnünk, ha akcióközelbe kerülünk. A Klingon és Romulán területeken való áthaladáskor ez már csak természetes... Szóval 18 küldetés, multiplayer üzemmód, 40 órás játékmenet és hamisítatlan Star Trek hangulattal vár mindenkit az Activision és a Reflexive április 1-én (és ez nem vicc).



Megjelenés: 2001. április 1.

NEFANDUS: THE WRATH OF ANGEL
(Black Element Software)
http://www.blackelement.com/bes/

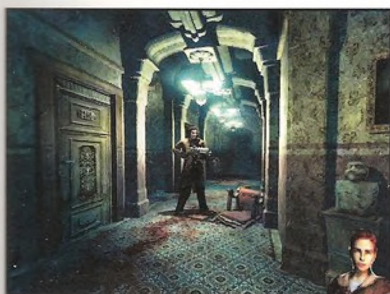


A Cseh cimborák csavartak egyet a rettegtetős horrorjátékok megszokott sémáján, hiszen a nemrégóta fejlesztett Nefandus-ban az Alone in the Dark, vagy Resident Eviltől eltérő módon nem rögzített kameraállásokból leshetjük az eseményeket, hanem igenis életre kell az a fránya operatőr és hajlandó dinamikus mozgásával arra pöccinteni eszközét, amerre éppen mi - mint a játék főhőse — járunk. Nagyjából azt hiszem, hogy akkor le is lőttem mindennemű poént arra nézvén, hogy milyen stílusú is a játék. Hát igen. Külső nézet adva vagyon, főszereplőből sem szenvedünk hiányt, és hát a terepek is meg vannak generálva, úgyhogy már csak a hangulatra várakozunk itt a félhomályban, hogy belemerülhessünk ebbe az izgi akciójátékba. A béta tesztelés a nyáron fog lezajlani, így a program megjelenésére legalább őszig várnunk kell.



Megjelenés: 2001. Q4

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE
(DarkWorks / Infogrames)
http://www.aloneinthedark.com/



Bár tavaly már előzetes formájában is szemezgettük [illegible] az Egyedül a sötétben című, nem éppen gyerekjátékot, azonban [illegible] nem megjelenése folytán úgy érzem nem ártana újból elővenni, és picit leporolni ezt a darabot — így hátha [illegible] a klasszikus ördög falrafestését, és végre szíveskednének megjelentetni odafent Infogramesék magasságában a játékot. Nos, AITD. Mit is kell tudni eme címről? A legelső horrorisztikus [illegible] akció játék, mely külső, és rögzített nézetből látatta velünk az eseményeket. Eddig volt 3 része, és most huzamosabb kihagyás után (cirka 7 év) itt a negyedik. Edward Carnby bőrébe bújhatunk [illegible], aki Charles Fiske nevű cimborája halála okán [illegible] egy szigeten. A program újítása a [illegible] pre-renderelt háttereken kívül a látványos fény effekteken és a változatos bedigizett hangokon mérhető le. Minthogy már elég sokszor tolták el a megjelenését, most sem tudunk semmi biztosabbat annál mondani, hogy nemsokára...



Megjelenés: 2001. Q1

ADVENTURE PINBALL: FORGOTTEN ISLAND
(Digital Extremes / Electronic Arts)
http://www.digitalextremes.com/



Hogy őszinte legyek kissé meghökkentem akkor, amikor az alábbi hírt olvastam a minap az interneten: Az Electronic Arts bejelentette új flipperjátékát az Adventure Pinball-t. Várjál! Ez idáig teljesen rendben van, no de a lényeg ezután jött: a fejlesztő az a Digital Extremes lesz, aki az Unreal Tournament másodfejlesztője volt, és az AD-nek is az UT engine-t szánják alapjául. Nos, én ott, úgy, ahogy voltam dobtam egy hátast. Olyan ritka az a pillanat, amikor egyáltalán flipper játékról eshet szó, és akkor is ilyenekkel traktálják a kedves játékost... Bár nem tudom, hogy tulajdonképpen, ez most pozitív, vagy negatív hírként kezelendő, az tény, hogy most már lesz ilyen is. Annyit lehet még tudni, hogy a játék a jó öreg Jura korban fog játszódni, amikor is a dinoszauruszok még nagyban világkorukat élték. Többféle tábla lesz, sok olyan is, mely kapcsolódik az előzőhöz.

Némiképp megpróbálják azt elérni, hogy egyfajta történetvonala is lehessen a játéknak, mintha egy történeten evickélnénk végig. Közben pedig csak azt a vasgolyót anyázzuk végig...



Megjelenés: 2001. ősz

NEOCRON
(Reakktor Media)
http://www.neocron.com/



A technika rohamos fejlődésével elengedhetetlenné vállt, hogy ezt a tendenciát kövessék a PC-s játékok is, így ma már olyan hihetetlen dolgokkal találkozhatunk például, hogy egy játékért nem kell fizetnünk. Vegyük példánk [illegible] mondjuk a Neocron című játékot, ami szintén e körbe tartozik — [illegible] ingyenes. Viszont, mivel a MMORPG jeles kategóriába sorolható az opusz, így kell egy szerver ahová felcsatlakozhat a kedves játékos, [illegible] szeretne a virtuális világban. Ehhez viszont már elengedhetetlen lesz, hogy ne nyúljunk a pénztárcánkhoz és havi, félévi, esetleg éves díjat kell leperkálnunk. Ezért cserébe viszont a nap 24 órájában vár minket egy virtuális világ...

[illegible] a 27. Századi metropoliszok diszkrét bájának lehetünk minden-[illegible], amit hívjunk úgy Neocron. Választhatunk magunknak karakterosztályt, mely itt 4 nagyobb csoportból áll, aztán elmerülhetünk a mélyebb adatok / jellemzések kidolgozásában. A játékba beszállva aztán rengeteg feladvány, kaland és egyéb lehetőségek várnak, és éppen abba fogunk bele, ami a fantáziánkat a leginkább izgatja. Teljesen olyan, mint egy szerepjáték parti, csak online és 1000 emberrel egyszerre akár. Lehet fegyvert ragadni, és kihasználni a first person ábrázolási mód sajátosságait... A béta tesztelés tavaly vége óta folyik, és ha minden jól megy, tavasszal már fel is konnektelhetünk a neocron szerverére...





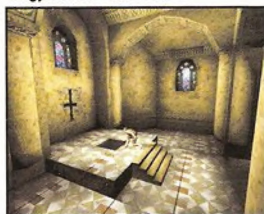
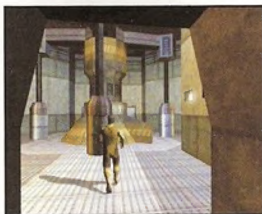
Megjelenés: 2001. tavasz



PLANET OF THE APES
(Fox Interactive)
http://www.foxinteractive.com/

Azt hiszem, hogy a Majmok Bolygója című alkotás filmtörténetileg elég meghatározó volt a maga idejében, s hogy még ma is mennyire az, mi sem bizonyítja azt jobban, hogy készül belőle az első interaktív változat, egy PC-s játék személyében. A meglepő módon Planet of the Apes címmel felruházott darabban „emberszabású" Ulysses szerepébe bújunk, aki egy idegen égitesten landolva meglepően tapasztalja, hogy az emberek felett átvették az irányítást a majmok, de olyannyira, hogy mintha nem is léteztek volna soha nagyobb létszámban. A stílusa 3D-s akció lesz, és emberünk 3 különböző stílusmódot is fel tud venni, úgymint normál, atlétikus, és lopakodó. A normál mód értelemszerűen a kalandozós, beszélgetős módot tartalmazza, az atlétikusban fogunk platform játékokat megszégyenítő mozgásokat végrehajtani, míg a lopakodáskor amolyan kommandósként fogunk osonni. A játék fejlesztése marha nagy titokban folyik, alig akarnak valami információt kiszivárogtatni belőle, de reméljük, hogy legkésőbb tavasszal ez a helyzet gyökeresen meg fog változni, amikor is megjelenik a játék.

Megjelenés: 2001. tavasz

BLOODLINE
(Zima Software)
http://www.bloodline.cz/



Megint csak egy Cseh fejlesztésről van szerencsém beszámolni, hisz az ismeretlenség homályából előbukkanó Zima Software úgy gondolta megmondja a a frankót a világnak, és Resident Evil-t megszégyenítő program fejlesztésébe fogott. Az egyszerűség kedvéért csak Vérvonalnak keresztelt opuszban a főszerepet a horror, a rettegés, a sötétség, a misztikum és reméljük persze, hogy a hangulat kapja. A kidolgozás szempontjából annyiban volt csak könnyű dolguk a készítőknek, hogy a motion capture megoldás segítségével egy az egyben élethű hatást tudnak elérni. 40 különböző ellenféllel sodorhat össze a sors, 4 nagyobb fejezetben és állítólag többféle megoldásra is számíthatunk. A történet szerint egy Jim Canard nevű ügyvédet alakítunk, aki egy gyilkosságsorozat nyomába ered a helyi szanatóriumban... Mivel még kiadójuk sincs, elég biztonytalan lenne pontos megjelenési dátumot mondani.

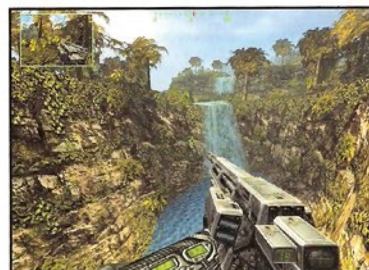


Megjelenés: 2002. Q1

VENOM
(GSC Game World)
http://www.venom3d.com/

Ebben a hónapban úgy látszik a kicsik taroltak, hisz a Venom című játék mögött sem egy hatalmas szoftveróriás áll, hanem csak az ukrán illetőségű GSC Game World. Viszont ez nem jelenti azt, hogy ne lehetne jó játékot kihozni belőle, úgyhogy nézzük is gyorsan a részleteket. Először is mi ez? Hát First Person Shooter. Sztorija van? Van, de minek? Ööő, nem illik kérdésre kérdéssel válaszolni... Ejj. Szóval 2034-ben járunk, amikor is hatalmas meteorit zuhan a Földre. Óriási káosz, blabla blabla. Na szóval, aztán jövünk mi. Innentől kezdve meg azt hiszem, nem kell ecsetelnem, hogy mi lesz a dolgunk — szépen lepuffogatni mindenkit. De azt nem vadállat módjára, hanem szépen, taktikusan, egy csapatba olvadva a társakkal. Á'la Counter Strike... A 12 pályás gyöngyszem sérülési rendszere a No One Lives Forever-éhez igen hasonló, azaz ha lábon lőnek, egyáltalán nem okoz különösebb problémát, csak egy fejlövésnél lesznek komolyabb gondjaid... A megjelenés még így év elején becsúszhat.

Megjelenés: 2001. tavasz



NEWS

EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES
(In Utero / Ubi Soft)
http://www.in-utero.com/





A franciák igenis fogjanak össze — ugyanis az utóbbi idők ténykedései alapján leginkább ezt a törekvést lehetne felfedezni a Ubi Soft viselkedésén. Az In Utero csapata ugyanis nem az első olyan kis francia szerveződés, mely biztos támogatóra lelt a nagy kiadó -óriás szárnyai alatt. Az Evil Twin ráadásul egy mostanában kicsit mostohábban kezelt területen próbál meg bizonyítani: ez pedig a háromdés ügyességi / mászkálós stílus. A főszereplő srác, Cyprien a születésnapján egy furcsa rémálomba kerül, ahol részben saját magával és a hozzá kapcsolódó eseményekkel találkozik. Így tanulván abból, hogy kik is a jó, illetve rossz emberek. A játék 8 mesebeli sziget-en 100 különböző karakter asszisztálásával, rengeteg grafikai objektum bevonásával készül, és állítólag már hamarosan itt kopogtat a mi ajtónkon is.

Megjelenés: 2001. március



STAR WARS: EPISODE I BATTLE FOR NABOO
(LucasArts)
http://www.lucasarts.com/products/naboo/





Mintha éppen a múlt hónapban keseregtem volna egy sort a LucasArts gyalázatos Star Wars politikájáról, erre bumm neki, hogy februárban se unatkozzak, kilöktek gyorsan két hírt. Az első ugye az volt, hogy az Obi-Want technológiás elégedetlenségekre hivatkozva nem tartották elég felkészültnek egy PC-s megmérettetésre, így azt úgy, ahogy van abbaszüntették fejleszteni, míg a másik, hogy a Nintendo 64-en olyannyira sikeres lövöldözős programjukat a Battle for Naboo-t átkonvertálják PC-re. Bocsássatok meg, de hirtelen nem [illegible] hogy sírjak-e, vagy nevessek? Nos, ebben [illegible] játékban 7, a filmből is közismert [illegible] irányításunk alá a 15 misszió során. [illegible] nem kell számítanunk, hisz bere- [illegible] azt, és már repülünk [illegible] nem „jelken- [illegible] majd meglátjuk [illegible]

Megjelenés: 2001. április

TRIBES 2
(Dynamix / Sierra)
http://sierrastudios.com/games/tribes2/





Tribes. Ahhoz képest, hogy ha megkérdeznénk a hálózati first person shooterezőket, hogy mégis melyik játékot tekinthetjük az elsőnek, mely kifejezetten Internetes játékra épült, akkor valószínűleg az Unreal Tournament magasságáig nyúlnának vissza az amúgy halovány emlékfoszlányok. Pedig hát a valóság teljesen más, és ezt a Sierra most igyekszik tudatosítani is az emberekben, hisz hamarosan jön a tényleg elsőként debütált Starsiege: Tribes folytatása, a Tribes 2. A nagyjából 50, teljesen eltérő karaktert kasztokat tartalmazó program most is erősen a multiplayer részre koncentrál, azonban tartalmazni fog egy 1 játékos módot is. Lehet gépjárműveket használni, a régi fegyverek is megmaradtak, plusz kiegészültek 4 újjal. Az már csak természetes, hogy a grafikai motor keni vágja az eső, hó, köd, és egyéb ilyen effekteket is. Mindenki nagyon várja, óriási a felhajtás körülötte, de picit még türelem...

Megjelenés: 2001. március

Bagó Péter

Project Entropia

A végtelenbe... és tovább!

Tulajdonképpen teljesen a vak véletlen műve, hogy csakúgy, mint a múlt hónapban, most is helyet kapott egy on-line játék az előzetesekben. Bár ha jobban belegondolok, nem is annyira véletlen, hiszen az ilyen jellegű progik egyre nagyobb teret és játékos-szívet hódítanak meg világszerte. Szerencsére már kis hazánkban sem olyan rossz a helyzet Internet ügyileg, és remélhetőleg a jövőben ez csak javulni fog.

A Project Entropia egy kis svéd csapat, a Mindark AB aktuális fejlesztése. A legtöbb MMORPG játékkal szemben a PE a Sience Fiction birodalmába kalauzol el bennünket, a Calypso nevet viselő bolygóra.

Valaha régen, egy messzi-messzi galaxisban...

... az emberiség megtette a végső lépést a világűr meghódítására; miután saját naprendszerének már minden sarkát bejárta, ideje volt, hogy kezdetét vegye a csillagközi utazás új korszaka. Eljött az idő, hogy a földi civilizáció végre terjeszkedni kezdhessen a galaxisba, az Odüsszeusz kutatás nyomait követve.

Közel egy évszázada az Odüsszeusz robotizált kutatóhajók bejárták a világűrt, és rengeteg új és hasznos információt szereztek az emberiség számára, miközben folyamatosan új bolygókat fedeztek fel, és új, primitív civilizációkra bukkantak — amiket aztán később az emberek meghódítottak és kolonizáltak. Eme új korszak hajnalán a Föld lett a középpontja a Szövetségi Birodalomnak, mely összetartotta a kolonizált bolygókat, és egységbe kovácsolta őket. Ezen bolygók egyikét Calypsonak nevezték: egy lakható, de távoli bolygó egy messzi csillagrendszerben, a kolonizációs határokon túl, az űr egy még ismeretlen területén.

A Calypsot felderítő Odüsszeusz kutató létrehozott egy hatalmas robot közösséget, hogy időben felkészítsék a bolygót az emberek érkezésére. Amikor az első telepesek megérkeztek, már előre felépített városba költözhettek be a bolygó egy terraformált részen, amit Új Édennek neveztek el.

A telepesek megérkeztekor a robotoknak át kellett adniuk az irányítást az emberek kezébe. Ám valami rettenetes történt: a robotok az emberek ellen fordultak, és kitört a pokoli háború, amely a Robot Lázadás néven vált ismeretessé. Ez a háború rövid idő alatt eltörölte az emberi populációt a Calypsoról, romokban hagyva az emberek új kolóniáit.

Hosszú idő múlva a telepesek egy újabb generációja végre elpusztította az ellenséges robotokat, de csak hogy egy még szörnyűbb fenyegetéssel nézzenek szembe: a radioaktív romok közt ugyanis gusztustalan, mutálódott emberi lények kezdtek fel-feltűnedezni.

Az emberek azonban nem érték rá ezzel a fenyegetéssel foglalkozni — egy új robot ellenséggel kellett szembenézniük, amely hirtelen bukkant elő a sötét űrből.

Egy elhagyatott, robotok által irányított bányász bolygóról származott, egy másik csillagrendszerből, ahol a Calypsohoz hasonló háború dúlt. Az ottani robotok igazi háborús gépezetek voltak, és most fejlett teleportációs technikájukkal próbálják lerohanni Calypsot.

Így hát a háború a gépek ellen folytatódik.

A telepes-katasztrófáért a kolonizációt lebonyolító céget tették felelőssé — Calypso szabad piacának haszna eltörpült a Szövetségi Birodalom bürokráciájának árnyékában.

A Birodalomtól egyre több függetlenséget követelő kolonizációk között növekvő feszültség elvonta a hadi utánpótlásokat a Calypsoról.

Calypso szabad piaca szerencsére el tudta látni magát a legfejlettebb technológiával, de a telepesek rájöttek, hogy a robotokat saját eszközeikkel kell legyőzniük. Az egész terv azon alapult, hogy hasznosítva az ellenséges robotok hulladékait, kidolgozzanak egy olyan technológiát, amellyel visszavághatnak, és legyőzhetik a robotokat — egyszer és mindörökre.

Ez volt az Entropia tervezet.



▲ Igeeen! Ott masszírozd még egy kicsit... jóóóóooohh...

„A ma sci-fije a holnap valósága"

Hogy mi is a feladatunk Calypso világában? Tulajdonképpen a válasz elég egyszerű, mégis összetett: ki kell vennünk a részünket az új civilizáció építésében, fejleszteni és erősíteni a gyerekcipőben járó társadalmi infrastruktúrát. Huh, ez elég szárazul hangzik...

De azért ne ijedjünk meg, szerepjátékról révén szó, a fentebb meghatározottakat elég szabadon értelmezhetjük☺ — kiélvezhetjük Calypso örömeit turistaként, békés telepesként, vagy akár kalandvágyó pionírként is.

A bolygó legnagyobb városában, New Havenben kezdjük a játékot, itt alkothatjuk meg karakterünket, és már rögtön barátságokat is köthetünk, vagy akár ellenségeket szerezhetünk. A biztonságot nyújtó városban kezdhetjük el fejleszteni emberünk képességeit, és beszerezhetjük a felszerelési tárgyainkat, amikre a játék során belátásunk szerint szükség lehet — ekkor még csupán normális, dolgozó állampolgárként.

Az igazi kaland azonban a város falain kívül kezdődik, ahol hatalmas területeket járhatunk be, és megismerhetjük a bolygó változatos állatvilágát — na és persze összefuthatunk a jó kedélyű, szimpatikus mutánsokkal is☺.

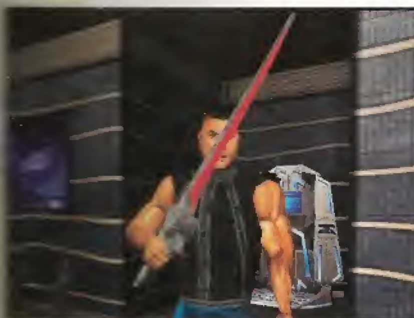
Ami más...

A legtöbb MMORPG játékkal szembeni nagy előnye a Project Entropiának, hogy a program használata teljesen ingyenes — ám a pénzmozgatás egy eddig soha nem látott formában itt is jelen van.

A fejlesztők szándéka az, hogy egy való élethez hasonlatos virtuális világot hozzanak létre. Mindenki kedve szerint dönthet, hogy kimegy a vadonba mutáns lényekre, szörnyekre, vagy óriási robotokra vadászni, vagy esetleg a város szívében saját kis bizniszét egyengetve tengi életét — és itt jön a különlegesség: lehetőség van ugyanis arra, hogy valódi pénzünket virtuális anyagiakra váltsuk, és vica versa. Persze azt gondolhatnánk, hogy milyen ostobaság a saját, valódi pénzünket egy virtuális világban elkölteni, de gondoljunk csak bele, ha mondjuk egy hónapok óta egyengetett karakter (legyen pl. egy mutánsvadász) anyagi csődbe jut: irányítója valószínűleg nem fog habozni,







– ... Luke! De... mi ez az új frizura??? Egyre in- ...edsz, mint az apád! Kezdek komolyan aggódni!

... pénzmag beru-
...eléssel lássa el
... gatyába rázza.
... a pénz megforgatá-
... csupán opcio-
... különlegesség,
... adott. Azt, hogy a
... -rácsolt pénzma-
... pénzzé vissza-
... nem lehet tudni, de a
... már biztos lesz
... megoldás.
... módon valódi pénz
... a fejlesztők igen
... intézkedéseket ter-
... — és a lopások
... (gondoljatok
... egyszerű lenne egy
... összelopkodunk
... egy laza money-
... is a kasszához
... a cuccot☺).
... minden egyes
... van: a
... során egy, az
... szerver folyama-
... alatt tartja ezeket az
... pontos és friss ada-
... a tárgyak tulajdo-
... de nagyszerű☺ !
... biztosítást is
... vagy elhalá-
... a karakterek
... visszanyerik addigi
... több biztosítást
...
... meg, hogy a
... PC elhalálozás (azaz
... a másikat)
... de ha valaki
... és kicsinál min-
... jön vele, X ideig
... — így büntetése
... kell, hogy
... és ne haljon
...
... biztosítása,
... halálakor szabad

préda...

A kalandozó típusú játékosok már most örülhetnek, hiszen Calypso rengeteg vidéke, állatfaja, flórája és faunája feltáratlan, csak meghódításra vár. Aki viszont a kevésbé veszélyes kalandokat kedveli, az tulajdonképpen bármi elfoglaltságot megtalálhat a New Havenben, amit a valóságban is — csak rajtad áll, hogy a megtakarított virtuális pénzedből megnyitod e az üzletet, amiről a valóságban csak álmodhatsz...



Népek mennek, népek jönnek...

Sajnos a helyzet jelenlegi állása szerint a PE játszható karakterei csak emberek lehetnek — cserébe viszont kárpótol minket az NPC-k fejlett mesterséges intelligenciája. Calypso világa egyébiránt az NPC-k terén is sok közös vonást mutat való világunkkal: a bolygót benépesítő lényeknek múltjuk, történetük, esetleg családjuk, születési helyük van; képesek kisebb-nagyobb utazásokat tenni, alkalmazkodnak, és képesek kezelni számukra ismeretlen, eladdig sosem tapasztalt helyzeteket is — személyre szabott céljaik és képességeik vannak. Sőt, akár több különböző céljuk is lehet, amelyek között szükség esetén különbséget tudnak tenni, illetve fontossági sorrendet képesek felállítani köztük. Egy elég ügyes játékos akár befolyásolni is képes egy NPC indítékait, ami még élőbbé teszi a játékot.

Az élővilág változatossága is csak növeli a Project Entropia vonzerejét — nem mind veszélyes az emberre, de a folyamatos felkészültség sosem árthat: ha rosszkor lankad el a figyelmünk, az könnyen végzetes lehet.

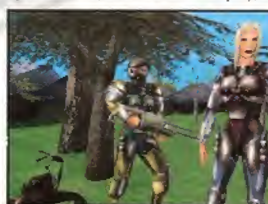
Némely faj hordában él, és bizony nem árt egy jó képességű csapat a velük való összecsapás során, némelyek magányos vadászok — velük szemben még a szégyen-a-futás-de-hasznos szindróma lelkes gyakorlása is elegendő lehet.

A játékosok

A Project Entropia karakterei nem a hagyományosan vett szerepjáték szabályok szerint formálódnak. Képességeik fejlesztése sokkal inkább a való világra alapul: nincs mágia vagy ilyesmi, csak teljesen természetes skillek, a túléléshez, illetve magához az élethez szükséget tulajdonságok.

Az alap tulajdonságok az erő, az állóképesség, a psziché, az intelligencia, és a fürgeség, valamint az egészség, amelynek alapértéke az állóképességen alapul — ezen kívül egy rakás egyéb tulajdonságot fejleszthetünk, amire csak szükség lehet. A képességek fejlődése — hagyományosan — azok használatával történik: ha például a favágás az egyik választott tulajdonságod, akkor minél többször aprítasz tűzelőt, annál jobban fejlődik a skill — ugyanakkor befolyásolja az erődet is, hiszen a favágás fizikai munka, és hát a favágók nem éppen nádi szúnyog alkatúak☺.

Hagyományos értelemben vett — a többi MMORPG progiban jól bevált — céhek sincsenek: de ha össze szeretnénk kovácsolódni virtuális barátainkkal, létrehozhatunk ún. „közösségeket". Ha például a PC-k mindegyike vesz egy házat, vagy együtt vesznek egyet (ez úgy működik, hogy előtte meg kell venni a házhelyet, amire adott időn belül építkezni kell, különben elveszítjük),



a házak egymás mellé való felhúzásával létrehozhatnak egy települést. Ahogy egyre több és több PC csatlakozik a közösséghez, egyre több és több ház fog épülni — így lesz a falucskából szép lassan egy új nagyváros. Persze házból is egy csomó fajtát építhetünk, a csórók kis vityillót, a gazdagok meg akár egy felhőkarcolót is, amiben aztán bérbe adhatják a szobákat — és a pénz forog tovább...

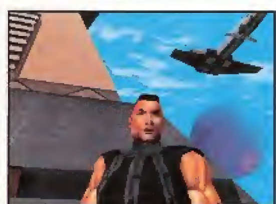
Rengeteg szokatlan és újszerű dolog van/lesz ebben a progiban, ami minden RPG rajongó számára vonzó lehet (én speciel már az ingyenes játékhasználatot is ezek közé sorolom☺).

Ebben a játékban tényleg csak rajtunk áll, mivé lesz a karakterünk: hisz biztosan lesznek olyanok, akik ripsz-ropsz megvásárolnak egy diplomát — persze valódi pénzért —, míg mások inkább a hagyományos, megszokott módszerre hagyatkozva fejlesztik majd hősüket. A lehetőségeknek csak a fantáziánk szabhat határt. A Project Entropia még az idén nyáron megjelenik, addig is nincs más dolgunk, mint figyelő szemünket a www.project-entropia.com website-on tartani, hiszen az oldalra folyamatosan töltik felfele a különböző lényekről és lehetőségekről a tudnivalókat.

Aztán ki tudja? Hiszen biztosan lesznek olyanok, akik valódi pénzüket ebben a magával ragadó virtuális világban szándékoznak befektetni — és lesznek olyanok is, akik virtuális pénzüket váltják majd ropogós bankjegyekre. Csak az nem mindegy, hogy mi melyik oldalon fogunk állni ;-)

VargaB.





REAL WAR

Igazi háború

Valljuk be őszintén, a régi típusú, 2D-s real-time stratégiáknak mindig lesz létjogosultságuk a piacon — annak ellenére, hogy manapság a 3D megjelenítés már minden játékstílusban átvette az uralmat: elég, ha csak az új Monkey Island-re gondolunk. Azonban bármennyire is olcsók már a 3D-s videokártyák (na jó, ez persze csak nézőpont kérdése), és bármennyire megnyerő az a bizonyos látvány nevezetű tényező (ez szintén☺), azért mindig lesznek olyanok, akik a régi, jól bevált és szeretett megjelenítést fogják előtérbe helyezni. Jómagam is ezek közé tartozom — és nem szégyellem bevallani, hogy számomra mindig is a Warcraft és az Age of Empires lesz a real-time stratégiák királya — ettől függetlenül nem szokásom elzárkózni a 3D-től, sőt engem speciel még a Monkey Island legújabb epizódja is megragadott. Szóval egy a lényeg: a 3D nagyon jó dolog, és mi, megszállott játékosok tényleg sokat köszönhetünk neki, de azért még ne temessük a régi műfajokat: hiszen a régebbi rajzolt kalandjátékok és a 2D RTS-ek ugyanúgy megállták a helyüket a maguk idején: és megállják most is!

Ennek az egész bevezetésnek csupán annyi volt a lényege, hogy megvilágítsam ama szemléletet, amit jómagam képviselek: ugyanis most előzetes bemutatásra kerülő játékunk nem más, mint egy hagyományos megjelenítésű real-time stratégia.

És unikum.

A maga nemében legalábbis mindenképpen az.

Hogy miért is?

Skubizzátok:

Igazi háború

Való igaz, hogy nem vagyunk túl jól ellátva a napjaink hadviselésével foglalkozó programokkal. A közelmúltból említhetném mondjuk a Delta Force: Land Warriort, vagy a méltán népszerű Counter-Strike-ot, de ezzel kifújt.

A real-time stratégiák terén még ennél is szegényesebb a helyzet: rengeteg a futurisztikus környezetben játszódó, utópisztikus konfliktusokra alapuló játék, a letűnt korok fantasy stratégiáival pedig egyenesen Dunát lehetne rekeszteni. A köztük elterülő nagy űrt hivatott betölteni az a néhány game, amelyek valós történelmünk egy-egy korszakait idézik fel, akár a régebbi (Age of Empires), akár a közelmúlt (Sudden Strike) eseményeiről legyen szó.



De mi van a mi korunk háborúival?

A Rival Entertainment legújabb fejlesztése, a Real War a Simon and Schuster Interactive gondozásában fog megjelenni, valamikor ez év augusztusában — hacsak nem válik szükségessé a megjelenést még tovább csúsztatni, hiszen az eredetileg már májusra ki volt tűzve.

Ami ezt a játékot különlegessé teszi, az pedig az, hogy a Real War a tervek szerint pontosan arra hivatott, hogy ezt a tátongó ürességet betöltse.

U.S Army vs. ILA

A Real War, minden valósághűsége ellenére nem napjainkban, hanem a nagyon közeli jövőben, 2007-ben játszódik: erre a kis időbeli ugrásra csupán azért van szükség, mert a fejlesztők nem akarják egy jelenleg nem létező konfliktussal traktálni a kedves játékosokat.



▲ *Nagy a sürgés-forgás...*

Lehetőségünk van választani, hogy az Amerikai Egyesült Államok hadseregét, illetve a Független Felszabadító Hadsereget (ILA) szeretnénk irányítani.

Az előző hónapban bemutatott Peacemakers-hez hasonlóan itt sem kell energiát fordítani az arany, vas, vagy tibérium bányászására — sikerességünk függvényében kapunk ugyanis úgynevezett ellátmány pontokat, amiket egységek utánpótlására fordíthatunk, avagy bázisaink fejlesztésébe invesztálhatunk. Az ellátmány pontok szerzése mellett nagy fontossággal bír még maguknak az utánpótlási vonalaknak védelme, ugyanis, ha ezek megszakadnak, ellátmány pont ide, ellátmány pont oda, nem fog sikerülni győztes háborút viselni. Persze ez fordítva is igaz: ha az ellenség utánpótlását lehetetlenné tesszük, szinte már meg is nyertük a csatát.

Az ilyen típusú játékokban nagyon fontosak az egységek tulajdonságai is: a Real Warban szerencsére ezekkel sem fukarkodnak a fejlesztő srácok — mintegy hatvan különböző légi-, földi-, és vízi egységgel találkozhatunk — ezen egységek mindegyike jelenleg is használatban van a U.S. Army, illetve egyéb hadseregek által.

Találkozhatunk a francia haderőknél bevett légelhárító ütegekkel ugyanúgy, ahogy MIG-29-cel és F-18-cal is, de bevethetünk Triton rakétákat és









... egyaránt, sőt, jelenleg még ... tervezés állapotában lévő, de ... a való életből származó ... is, mint például az F-22s. ... az egységekkel kap... újdonságnak számít, az az, ... a mérleg nyelve nem billen ... harcászati típus irányába ... — hiszen az RTS játékoknál ... szokás, hogy a hadviselés ... a földi egységekre épül, ... némi légi, ritkábban vízi ... eszközzel.

... Real Warban a fejlesztők igyekez... a lehető legnagyobb egyensúlyt ... a különböző egységek ... hatékonysága között, ennek érde... — egyébiránt igen ... — mapeket alkottak ..., amelyeken a vízi, földi, légi csa... egyaránt elkerülhetetlen lesz. ... tizenkét küldetést számlál ..., természetesen mindkét olda... — ha a jók és a ... oldalán egyaránt végig ..., az már huszonnégy ... misszió!

... irányítás szépségei

... egy olyan RTS-sel találkoztam ..., amely az egyik igen jelentős ... nevezetesen az irányításon ... meg. Bár vannak jól bevált ... megszokott klisék, a fejlesztő csapatok időről-időre próbálkoznak némi újszerűséget vinni ebbe a kényes dologba, hol több, hol kevesebb sikerrel — többnyire a kevesebb a jellemző.

A Real War ezen a ponton is megpróbál kitűnni társai közül: bár itt is egységeink irányításának legfontosabb alappillére az egérrel való „point, click, kill" módszer, tetszés szerint használhatunk egy lehívható listát, melyen különböző unitjaink kategóriánként csoportosítva leledzenek — így nem szükséges az egész (mint már említettem, baromi nagy) térképet átkutatni egy-egy járműért, csupán egy gyors rákereséssel kijelölhetjük azt, ilyenkor egy dupla kattintással már rá is fókuszálhatjuk a kamerát.

▲ *Hé, Jóska, előre fordítsd a csövét, vazze!!!*

A példa kedvéért: ha teszem azt, le kéne bombáznunk egy hidat, de nincs bombázó repülőnk, a teendőnk igen egyszerű: csak lenyitjuk a Building fület, kijelölünk egy repteret, kiadjuk, hogy építsen egy bombázót, majd ha elkészült, kiadjuk utasításba, hogy bombázza le a hidat — mindeközben egy pillanatra sem kell elmozdítanunk a kamerát azon egységeinkről, akik éppen megakadályozni próbálják, hogy az ellenség átjusson a lebombázandó hidon.

Egy másik újdonság a real-time stratégiák irányításának terén, az egyszerre több ellenség betámadása: ez tulajdonképpen minden RTS-ből hiányzik.

A Real Warban lehetőségünk van a kijelölt egységeinket egyszerre több ellenséges egységre ráküldeni — ha például az ellen bázisát, és mondjuk a mellette lévő repterét is ki akarjuk irtani, csak húzzunk egy téglalapot köréjük az egérrel és adjuk ki a parancsot.

Ilyen egyszerű!

Természetesen lesz multiplayer is, ahol egyszerre nyolcan gyűrhetjük egymás ellen — azonban az már biztos, hogy pályaeditort nem kapunk, hacsak nem a megjelenés után, kiegészítőként, vagy a netről letölthető formában — ígérik a készítők.



▲ *Ááá, a kerót már úgyis lebombázták, húzzunk inkább fürődni*

Na most akkor mi van?

A Real War látványvilága az RTS klasszikusokat idézi, ahogy azt a képeken is láthatjátok. Maga a game 2D, de az egységek 3D-ben rendereltek, a terepek pedig egyszerűek, de szépen és realisztikusan kidolgozottak.

Egyébként a realizmushoz hozzá tartozik, hogy a program „nagytestvérét" a Joint Force nevezetű programot az amerikai katonai akadémia leendő tisztjei használják, mintegy taneszközként — a Joint Force programot az OC Incorporated nevezetű cég készítette pár éve az Egyesült Államok kormányának, sok más katonai és oktató programmal egyetemben. Szoftvereiket egyaránt használja a légierő (Air Force), a tengerészet (Navy), a hadsereg (Army), a különleges erők (Special Ops), és a tengerészgyalogosok (Marine) is, oktatási célzattal.

A Real War tulajdonképpen nem más, mint a Joint Force 2 — az eredeti Joint Force kommersziális változata.

Maga az engine is az OCI munkája, ez teszi lehetővé a fentebb már említett háromdével kevert kétdé megjelenítést, valamint a szoftveres rendert a 3D gyorsítással vállvetve egyaránt.

Szintén ennek köszönhető (és persze a Joint Force realizmusának), hogy egységeink nyomokat hagynak a tájon, és hogy a 2D terep ellenére is, a domborzat hatással van az egységek mozgására, illetve támadásaira.

És persze van Fog of War, azaz „látóhatár" is, tehát minden együtt van, ami egy hangulatos, jól kezelhető RTS-hez szükségeltetik.

Szóval ha kedvetek szottyan egy kis modern háborúhoz, augusztusban csapjatok le erre a progira, hiszen sok tekintetben újszerű, mégis tökéletesen realisztikus játékot tudhattok majd magatokénak.

És erre nem csak az OC Independent neve a garancia, hanem az én szavam is☺...

VargaB.



Freedom FORCE



Áj vanabí a szuperhíró!

E havi utolsó előzetesként álljon itt egy olyan játék, amit az első róla szóló hírek felröppenése óta feszült figyelemmel kísérek: ez pedig a Freedom Force.

És hogy mitől olyan különleges számomra ez a program?

Aki el szokta olvasni a nevemmel fémjelzett cikkeket, az bizonyára tudja, hogy lelkes rajongója vagyok az úgynevezett „Comic Book"-oknak. Olyan tíz-tizenöt évvel ezelőtt az ilyen füzetek kézről kézre jártak a barátaim között — persze magyar nyelvű egy sem akadt köztük; a nagy többségük holland, norvég vagy finn volt, vagy legalábbis valami ilyesmi. Mi persze nem beszéltük a nyelvet, amin ezek a könyvek nyomtatott formában a markunkba kerültek, de ez nem jelentett akadályt abban, hogy megértsük a képekbe foglalt történéseket — még ha nem is teljes mértékben, vagy nem pont úgy, ahogy azt az alkotók kiötlötték☺.



Elég az hozzá, hogy ezektől a Spiderman, Fantastic Four, X-Man, DareDevil képregényektől származtatom akut Comic mániámat, amely jó pár évvel ezelőtt, az X-Men sorozat magyar nyelvű kiadásának idején tetőzött.

Elég szomorú dolog, hogy a fejlesztők úgy gondolják, a PC-s játékok megszállottjai nem vevők az ilyen (egyébiránt a tengerentúlon igen nagy rajongótáborral büszkélkedő) „szuperhíró" stuffokra — míg a különböző konzol-gépeken, ha nem is nagy sűrűséggel, de azért rendszeresen kinyomnak egy-egy ilyen gamét; és én elég komolyan el tudok szomorodni, amikor azt látom, hogy Martin odaát épp a Spidermant, vagy az X-Men Mutant Academyt gyűri (szomorúságom csak tetézi, hogy bár van a gépemen Playstation emulátor, a fent említett X-Men játék nem fut rajta☹).

Az utolsó ez irányú próbálkozás a Bullfrog The Indestructibles elnevezésű játéka volt, mely olyannyira sikertelen lett, hogy nem is emlékszünk rá...

De most, legnagyobb örömömre, az ausztrál illetőségű Irrational Games (a System Shock 2 alkotói) előállt egy olyan címmel, amely ötvözni készül a heroikus Comic eposzokat, és a szerepjátékok emberközeli műfaját.

Egy szó, mint száz: Freedom Force rulez!

Siess! A Földnek szüksége van Rád!!!

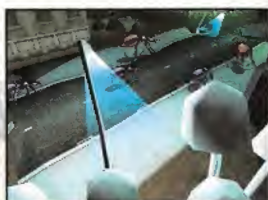
A játék a 60-as évek New Yorkjában játszódik, amikor is egy ellenséges idegen faj a Föld nevű kis űrpiszok leigázására tör. Céljuk érdekében nem átallnak bevetni egy aljas fegyvert, az X energiát, amely a rosszindulatú földlakókból emberfeletti hatalommal rendelkező szuperlényeket generál. A Föld tehát ezen elkorcsosult lelkű és megsokszorozódott erejű humánok martalékává válik, amikor is egy gonoszságtól megcsömörlött, jó útra tért idegen magához véve egy jó adag X energiát, elhatározza, hogy lehetőségeihez mérten megpróbál egy utolsó esélyt adni az emberiségnek. Kiszemel néhány földlakót, és felruházza őket eme emberfeletti erővel, hogy szembeszálljanak a földönkívüliekkel, és szuperhumán csatlósaikkal — ők a Freedom Force, a Föld szabadságának zálogai.

Egy szuperhíró rendel!

Ez hát a Freedom Force alapsztorija: a mi feladatunk, hogy négy hősből álló csapatunk útját egyengetve megküzdjünk az ellennel, és kivívjuk a bolygó szabadságát. Ahogy aztán mind jobban belemerülünk a sztoriba, ne lepődjünk meg, ha szembetalálkozunk a Comicra oly jellemző történet „megcsavarintásokkal", mint például a saját csapattagjaink között megbúvó ellenfelek felszínre törése, vagy a hősök önnön meghasonlása.



A játék műfaja RPG — valami hasonló jellegű, mint a Bioware szerepjáték csodái, de jóval akció-orientáltabb. A Baldur's Gate szériához hasonlóan itt is valós idejű a harc, de ugyanúgy lehetőségünk nyílik lepauzálni a játékot a megfontoltabb cselekvés érdekében. A karakterek fejlődése azonban már lényegesebben eltér a bevált szokásoktól.





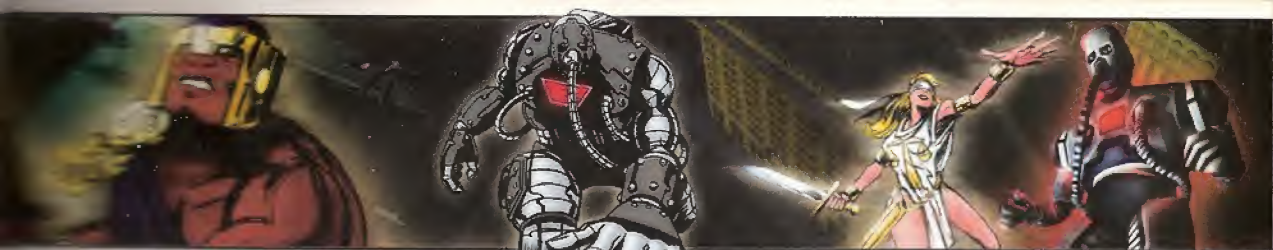
Ennek a miértjére igen könnyen rájöhetünk mi is, ha abból indulunk ki, hogy a Comic Bookok szereplőinek hatalma honnan szár-







▲ Sikerült lelepzenünk a 3-as metró titkos építkezését...





… borravalót!!!

…ket, mint … karakterei, hanem … speciális … különlegessé … például egy atom- … „besugározott" pók csípte meg, így vált Pókemberré; a Fantasztikus Négyes szert szuperképességeire; Hulk egy atomrobbantáshoz került túlságosan közel, és ez lett a „veszte"; DareDevilt egy radioaktív hulladékot szállító teherautó ütötte el, így vált tehetetlen vakból az éjszaka fenegyerekévé — illetve ott vannak még X-menék, akik ugyebár mutánsok, azaz tulajdonságaik veleszülettettek.

Tehát szó sem lehet róla, hogy képességeiket tanulás folytán sajátítsák el — így hát a karakterfejlődés lényegesen leegyszerűsödik: hőseink tulajdonképpen csak mennyiségileg gyarapodnak erőben, kitartásban, egészségben.

Ha mindez valaki számára esetleg hátrányt jelent, azért még ne háborodjon fel, hiszen egy nagyon megnyerő „ellenszolgáltatással" kedveskednek az alkotók ezen hiányosság mintegy kompenzációjaként.

A játékhoz ugyanis mellékletként kapunk egy pálya-, karakter-, szuperképesség-, skin-editort, amellyel a már kialakított világ alapjaiból bármit készíthetünk, amit csak akarunk. Így bárki olyan képességű és külsejű hőssel játszhat, amilyen csak a fantáziájából futja — és mivel a közismert szuperhősök ugyebár mind kopirájtosak, ezzel a kis kerülőúttal kedvenc übermenünket is adoptálhatjuk. A mod-mániákusok pedig



már előre fenhetik a fogukat erre az ínyenc-csemegére, hiszen kőkemény multiplayer deathmatch is lesz, amit szintén kedvünk szerint modifikálhatunk.

Azonban nem árt vigyázni, hiszen amit felépítünk, könnyen el is pusztíthatják: a Freedom Force-ban a környezet ugyanis teljesen reaktív, azaz minden egyes tereptárgy szétverhető, az autókat fel lehet kapdosni, és jobbra-balra dobálni! Hát ilyet én még nem láttam, de van itt egy kép róla, nézzétek csak meg.

Egyjátékos módban többnyire valós new york-i helyszíneken mozoghatunk (Central Park, a new york-i földalatti, a Szabadság-szobor), de akadnak a fantázia szülötte tájak is a játék során.

Na most azt képzeljétek el, amikor hősünk kiránt egy forgalmi jelzőlámpát a betonból, és úgy arcon vágja vele az ellent, hogy az szó szerint kiviszi a közfalat — volt, nincs Empire States Building!

Egy szuperhős renderel!

Manapság persze már az is elvárás, hogy egy játék mindenféle grafikai trükköt támogasson. Nos, a Freedom Force esetében a nem mindennapi látványról a Netimerse engine gondoskodik, így nem lesz hiány valós idejű fényeffektekben, tükröződésben, na meg persze füstben, tűzben, robbanásban, hiszen a szuperhősök küzdelme nem mindennapi esemény — meg kell adni a módját☺.

A karakterek szerencsére nagyon aprólékosan kidolgozottak, és realisztikusságuk ellenére is meglehetősen képregény jellegűek — ami persze csak előny. A terep is nagyon jól mutat, ami persze érthető, hiszen mint már említettem, többnyire valós helyszínekről van szó. Ha valamihez hasonlítanom kéne a Freedom Force látványvilágát, hát leginkább az Aiken's Artifactre tudnék asszociálni — de szerencsére erre semmi szükség, hiszen a képek magukért beszélnek.

…és végül!

A Freedom Force legfájóbb pontja a megjelenés dátuma, amely valamikorra idén karácsony környékére tehető, a Crave Entertainment gondozásában — ám vigasztaljon minket a gondolat, hogy az Irrational Games még további két epizódot is tervez.

A folytatások a szuperhősök történetének különböző korszakait fogják felidézni, előbb a 70-es, majd a mind közelebbi múltban, egyre komorabb, egyre sötétebb hangvételben — ez leend majdan a Freedom Force saga...

... és ha minden a tervek szerint alakul, akkor nekem már meg is van a saját kis all-time favorit gamém☺.

Freedom Force rulez!!!



… ebben a gödörben... Te Józsi, világíts már ide!







A HÓNAP JÁTÉKA

2001. február

ONI

ONI

Démoni domina

B[illegible] emlékeztek az Oni [illegible] beharangozójára a [illegible] előzetesei között, [illegible] hogy a Microsoft [illegible] bekebelezte a [illegible]-t azzal a nem titkolt [illegible], hogy a fejlesztő csapat [illegible] a játékokat. [illegible] és csapata vala[illegible] lévő fejlesztést [illegible], de szerencsére [illegible] és az utolsó [illegible] az Oni és a Halo befe[illegible] kierőszakolni [illegible]. A Bungie Software [illegible] munkája, a „Myth" [illegible]. A grafikai megoldások, [illegible] is, érezhetően [illegible], de a helyszínekre [illegible] az ötletet a fejlesztő [illegible] bevallásuk szerint is a [illegible] manga stílusú rajzfilmjeiből [illegible].

[illegible] PS2-re kezdték [illegible], de mivel a vártnál is [illegible], nekifogtak a [illegible] elkészítésének is (amit [illegible] verzió fejlesztésével [illegible]. Találkoztam már [illegible] átirattal, de eddig [illegible] erősen érezni és látni [illegible] csak átirat. Az ONI [illegible] a fent leírtaknak [illegible] ennek nyoma sincs — [illegible] a játék előéletét, [illegible] mondaná meg róla, hogy [illegible] PC-re tervezték eredetileg. De [illegible] a közepébe, néz[illegible] miről is szól ez a [illegible].

[illegible] a bűnözés oly [illegible] a világon, hogy [illegible] és min[illegible]. Egy hatalmas [illegible] az egész világ, a [illegible] és a fegyverkereskedők [illegible] a szindikátusok amiből csak tudnak, hasznot húznak. De aggodalomra semmi ok, hiszen a fertő megszüli a maga ellenségét, így ebben a nem túl távoli jövőben is életre hívtak több szervezetet, amely felvette a kesztyűt és a lehetséges forrásokat felhasználva, harcol a bűnözők ellen. Az egyik ilyen szervezet a Japánban megalakított „Tech Crimes Task Force" (TCTF), ami az ott működő bűnszövetkezetek ellen harcol. Ennek a szervezetnek egyik ügynöke a csinos Konoko, akit irányítani fogunk a játék során. Az „Oni" szó japánul démont jelent, és nem véletlenül kapta a játék ezt a címet, hiszen Konoko démonként veti magát a szindikátus feje, a könyörtelen gyilkos Muro nyomába.

A küldetések célja első ránézésre nem túl bonyolult, azt hihetnénk, hogy mindössze végig kell magunkat verekedni a pályákon, és az azokon lévő összes ellenségen, hogy a főnökig eljuthassunk, és a kezére kattanhasson a bilincs. De valóban ilyen egyszerű lenne az egész? Na nem egészen. A stílusát tekintve a kiadó úgy jellemezte, hogy egy „third-person" akció játék, a sajtó pedig a „beat-em-up" kategóriába sorolta, ami valami olyasmit jelent, hogy a „full contact" verekedős játékok és az „action adventure" valamint a „third person shooter"-ek keveréke.

A játék telepítéskor szinte semmit nem kérdez meg tőlünk, csak a telepítés helyét, és szó nélkül felpakolja a vinyóra azt a kicsivel több, mint 600 Megát, amire a játéknak szüksége van, vagyis felkerül az összes átvezető animáció, és a zenék, viszont ennek köszönhetően a CD-re többet nem lesz szükség, nyugodtan el lehet tenni a polcra. A manga rajzfilmekre emlékeztető bevezető mozi után, talán a legszembe-tűnőbb a menü egyszerűsége volt. Semmi csicsa, semmi különleges beállítás (új játék, betöltés, opciók és kilépés). Mint minden játékot ezt is az opciókkal kezdve, a grafika minőségét, a felbontást, a gammát, a zene hangerejét a játék nehézségi fokát lehet beállítani, valamint azt hogy az egér inverz legyen-e, és hogy feliratozza-e a program a párbeszédeket. Ennyi és nem több. Hiányzik a billentyű átkonfigurálás, és a joystick-választás is. Minden irányítás marad úgy, ahogy a fejlesztők kitalálták. Akik balkezesek, vagy a kurzormozgató nyilakhoz vannak szokva, kicsit bajban lesznek, de mint minden, ez is megszokható. (Én nem is éreztem szükségét, hogy bármit is átkonfiguráljak, az eredeti billentyű kiosztással és az egérrel remekül lehet a játékot irányítani, — nem kell hozzá tizenkét ujj ☺).

A játék valóban third-person, azaz követő nézetű, (olyan Tomb Raideres) irányítani a „wasd" billentyűkkel a kamerát mozgatni pedig az egérrel lehet. Az akció gombok az egér két gombja és a billentyűzeten néhány kiegészítő és ezzel kész is.

Új játékot kezdve először is egy „training" programon kell részt venni, amit nem lehet átugrani, és csak ez után kezdődik az első igazi küldetés, amit a hangulathoz remekül illő mozi vezet be, és melyből pontosan megtudhatjuk mi a feladat. Az eligazítást „videofonon" egyenesen Mr. Griffin-től kapjuk, aki Konoko közvetlen főnöke, de ő csak nagyvonalakban mondja el a végrehajtandó munkát. A részleteket a szintén a „TCTF" alkalmazásában lévő tudós Kerr, és Shinitama információiból tudhatjuk meg. Shinitama egy android, kislány testbe bujtatva. Ő közvetlen összeköttetésben van Konoko-val, így menet közben is folyamatosan kapja majd a tippeket és a tanácsokat, de legtöbbször csak a bájos hangját halljuk, amint felhívja a figyelmünket mire vigyázzunk, esetleg ad némi támpontot a feladat megoldásához.

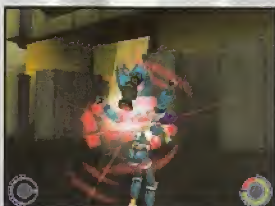
A küldetések eleinte úgy kezdődnek, hogy a főhadiszállásról kapott utasítás alapján, egy kis kommandó megrohamoz egy épületet, amelyben törnek-zúznak a megszálló rosszfiúk, bántalmazzák és rettegésben tarják az ott dolgozókat. A kommandó tagjai persze gyorsan megfogyatkoznak és ettől kezdve Konoko egyedül kénytelen halomra pofozni a garázdálkodó társaságot. Az épületekben fog találkozni a szindikátus akaratának behódolt munkásokkal, mérnökökkel is, akik nekitámadnak, és riasztják az őrséget. Lesznek persze olyanok is, akik ellenálltak az erőszaknak, őket fogják püfölni a rosszfiúk lépten-nyomon. Ha velük találkozik, hálából, amiért megszabadítja őket a garázdálkodó maffiózóktól, számíthat a segítségükre. Lesz, akitől „Hypo"-t kap, ami egyfajta elsősegély csomagként használható, és lesz, aki valamilyen fegyvert, esetleg lőszert

▲ A főnök szólhatott volna ezeknek, hogy jövök

▲ [illegible], mert nem állok jót magamért!







ad neki, és olyan is lesz, aki valamilyen fontos információval látja el.

A küldetések egy lineáris szálon futnak, ami annyit jelent, hogy a feladatok egyre nehezebbek, az ellenfelek egyre keményebbek, de ezzel együtt, hősnőnk is fejlődik, és minden pályaszakaszon megtanul valami új harcmódot. Ezt valahogy úgy kell elképzelni, hogy az első pályán, még alig néhány ütés és rúgás kombinációt ismer a csaj, és az útjába kerülő zsoldosok sem bonyolítják túl a verekedéseket. Ahogy haladunk előre a küldetésekben, Konoko egyre több fogást, ütés és rúgás kombinációt tanul meg, és komolyodik a fegyver készlete is. Minden sikeresen teljesített missziót követően a bevezető mozi után, a személyi terminálon (F1) megjelenik a konkrét feladat, az újabb tárgyakról és fegyverekről az ismertető, valamint a megtanult ütés kombináció, és annak leírása, hogy azt hogyan lehet használni, mely billentyűk lenyomásával.

Menet közben különféle erősségű ellenfelekkel kell megküzdenie, kezdve az egyszerű lefizetett gyári mun-



kással, aki egy jókora pofontól kifekszik, majd a biztonsági őrök (light security guard), akik remekül verekednek de se fegyverük, se páncéljuk, aztán a páncélozott könnyű fegyverrel felszerelt őrök (heavy security guard), majd a Striker-ek, és az Elite Striker-ek, akik mindannyian különlegesen kiképzett páncélt viselő harcosok és csak a fegyverzetükben különböznek. Az igazi brutális ellenfelek azonban a Tanker és a Ninja, akik valóban meg tudják izzasztani a kis Konoko-t. A titokzatos fő ellenség Muro, a szindikátus feje, akinek a két fő segítője Barbaras a félig ember félig robot mutáns, és Mukade a mester ninja, akikkel ugyan ritkán találkozhatunk, de mindkettőről elmondható, hogy nem kis ügyesség és kitartás kell a megfutamításukhoz, ugyanis velük többször meg kell majd küzdeni. Mindketten olyan különleges képességekkel rendelkeznek, amitől szinte legyőzhetetlenné válnak, és ha érzik, hogy vesztésre állnak, inkább elmenekülnek, kihasználva különleges tudásukat. Hogy ez miben áll, nem árulom el, tapasztaljátok meg saját magatok, és koppanjon a ti állatok is az asztalon, mint az enyém, amikor velük először összecsapva fél perc után a „mission failed" feliratot olvashattam a monitoron.

A küldetések persze nem csak abból állnak, hogy péppé kell verni az utunkba kerülő harcosokat, hiszen akkor egy egyszerű „hand-to-hand" verekedős játék lenne. Az épületekben a továbbjutást elektromos zárral lezárt ajtók nehezítik, amiket többnyire a pálya egy másik részén kell kinyitni. A nyitóterminál természetesen jó messze van, vagy pedig egy másik szinten, de volt olyan is, amikor időzáras volt az ajtó, és ha nem értem oda a megszabott időn belül, és újra bezáródott. Legtöbbször már az ajtónyitó konzolokig eljutni sem egyszerű feladat, hiszen nem elég hogy meg kell küzdeni az őrséggel, sok helyen lézerérzékelők vannak telepítve, amik még össze-vissza mozognak is. Ezeket előbb vagy ki kell kapcsolni valahol, vagy akrobatikus ügyességgel kell őket kikerülni, vagy pedig a kettő kombinációja. Ha mégsem sikerül az akrobatikus mutatvány, és hozzáérünk az alattomos lézersugárhoz, valamilyen bivaly erős fegyver lép működésbe, amitől Konoko életereje villámgyorsan egyenlő lesz a nullával. A termek bejárása nem pusztán a továbbhaladás miatt kell, hanem a játék során információt is kell gyűjteni a szindikátusról. Ezekhez az információkhoz pedig a termekben található számítógép terminálokon lehet hozzájutni.



▲ Megszűnt a gravitáció?

A játékban persze a fő hangsúlyt mindezek ellenére az akció elemekre helyezték, hiszen a rejtvények azért nem olyan nehezek, mint amiket Lara Croftnak kellett megoldani, kis ügyességgel és némi gyakorlás után, a lézersugarak is kikerülhetők mivel nincsenek pixelre kiszámított ugrások és akrobatikus mutatványok, viszont mikor egyszerre három-négy jól megtermett zsoldos nekiesik Konokonak, nem marad más hátra, mint a közelharc. Vannak ugyan a játékban fegyverek is szám szerint kilenc fajta,

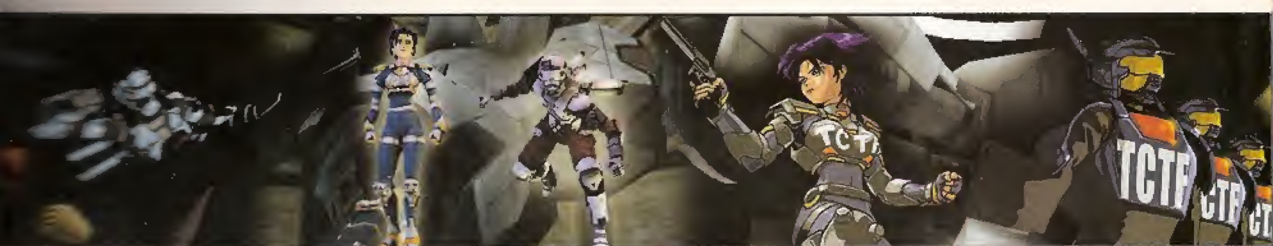


a pisztolytól egészen a rakétavetőig, csak használni nem egyszerű őket. Hogy miért? Először is mindegyik hamar kifogy, egy tárral többnyire csak egy valakit lehet leteríteni, és lőszer utánpótlást szinte lehetetlen találni. Másodszor pedig Konoko egyszerre csak egy fegyvert vihet magával, vagyis ha egy újabbat akar a kezébe venni (Q), az előzőt először el kell neki dobni (E). De mégsem ezek miatt nem célravezető a fegyverekre hagyatkozni, hanem a játékba épített AI azaz a mesterséges intelligencia miatt, ami példásan okoska lett. Nem is érdemes megpróbálkozni azzal, hogy csak úgy elosonunk egy őr mellett, ugyanis már tisztes távolságból kiszúrják Konokot és egymást riasztva, rohannak oda, hogy elkapják. Ha többen vannak, akkor az egyik már messziről elkezdi lőni, míg a többiek odarohannak, és ha fegyver van Konokonál, azonnal kiütik a kezéből, és irtózatos pofonokat kezdenek osztogatni. Bunyó közben, az ellenség nem csak megáll egy helyben, és az utunkat állja, hanem ha kell, utánunk fut, nekifutásból a levegőben repülve rúg, vagy üt egyet, ha pedig megállunk, és jobbra-balra kilengve szökdécselünk előttük, ők is ugyanazt művelik, de elég egy pillanatnyi kihagyás, és máris érkezik a rettenetes pofon, vagy rúgás. Az utunkba kerülőket nem elég csak a földre küldeni, teljesen harcképtelenné kell őket tenni, mert ha magukhoz térnek, képesek a nyomunkba eredni és megkeresni, bármerre is szaladtunk előlük.

A karakterek harcmodora sem egyforma. Van olyan, amelyik csak szabályosan bokszol, van, amelyik már



▲ Most ütünk egyet, vagy táncolunk?





[illegible] repülni!

[illegible] és akad olyan is, [illegible] de volt közöt[illegible] pankrátor is. [illegible] tárgyat is felszed[illegible] a civilektől, [illegible] őket azoktól, aki[illegible] küldeni. A [illegible] harcosoktól [illegible] utánpótlást, illetve [illegible]"-t szerezhetünk, [illegible] még elvétve „Phase [illegible] Konoko magára öltve [illegible] lesz, valamint [illegible] amit felvéve egy [illegible] körül. Sajnos az [illegible] ritkán fordul elő, és [illegible] hamar elmúlik, pedig [illegible] láthatatlanul meg[illegible] az őröket, és úgy bemosni [illegible] tartalmasat.

[illegible] tizenkilenc fő feladatból, [illegible] többnyire három [illegible] részfeladatból áll. Ezeket [illegible] a játék automatikusan [illegible] de sajnos itt vége is a [illegible]ségeknek, mivel külön [illegible] lehet (egy kis konzolos [illegible] az életerő, automa[illegible] mentési pozíciót [illegible] A mentés hiánya per[illegible] zavaró, bár ezért ha [illegible] is játsszák a játé[illegible] meg kell jegyezni, hogy [illegible] abba, mivel nincs névre szabott elmentett állás.

Nem tudom, hogy a játékmenet sajátossága, vagy a konzolos eredete miatt, de teljesen kimaradt a többjátékos lehetőség. Pedig nagyon is el tudnám képzelni, ahogy hálózatban a haverok egymást püfölik, vagy vállvetve harcolnak a szindikátus zsoldosai ellen. A játék weboldalait böngészve, találtam ugyan egy halvány utalást arra, hogy később egy kiegészítővel beépítik ezt a játékba, de ismerve azt a tényt, hogy a fejlesztő csapatot bekebelezte a Microsoft, ehhez nem sok reményt fűzök.



▲ *Milyen csillagos az ég...*

A hangok jól eltaláltak, játék közben többnyire a környezethez illő, és dinamikusan változó zenét hallhatunk. A bevitt ütések úgy hangzanak, olyan élethűen puffannak, mintha egy filmben hallanánk őket, a padlóra küldött ellenség nyög egy nagyot, a lendületes ütéseket egy harci kiáltás kíséri, sőt időnként, ha kibújunk az összecsapás elől, félre ugrálva, akkor gunyoros beszólásokat is lehet hallani („come on baby come on ...."). A lövések, a robbanások, és a lépések zajai helyszíntől függően változnak, a párbeszédek jól érthetően tisztán csengenek. Az igaz hogy beszéd közben semmilyen arcmozgás nincs, nem találkozunk fröccsenő vérrel, szétrobbanó testrészekkel, viszont ha megmozdul valamelyik szereplő az oly részletesen kidolgozott, mintha egy filmet néznénk. A verekedések közben a karakterek mozgása olymértékben élethű, hogy mikor először megláttam az asztalon koppant az állam. Konoko nekifut, és lendületből olyat bemosott a közeledő őrnek, hogy az egy méltóságteljes hátra szaltóval nyugtázta mindezt. Aztán az őr felpattant, és Konoko a nyakába ugrott, a levegőben még tett egy fordulatot és ezzel a mozdulattal ki is törte a nyakát. Ennyiből is el lehet képzelni, hogy micsoda mesterien kidolgozottak a karakterek mozgásai, milyen élethűen lettek lemodellezve a különféle mozdulatsorok.



A játék a saját grafikai motorját használja, ami meg is látszik a sebességen és a látványvilágon is. Az ajánlott minimum konfiguráción is szaggatás nélkül fut. A felületekre feszített textúrák igaz nincsenek túl bonyolítva, de a helyszínekhez tökéletesen illenek. Bármerre járunk is mindenütt szépen kidolgozott tágas terek, az égbenyúló hatalmas toronyházak, a tetőn járkálva szédítő mélység, tökéletes térhatással.

A legjobban kivitelezett viszont a dinamikus kameramozgás. Ez nem csak abban merül ki, hogy szinte egy félgömb mentén mozgathatjuk, hanem a kamera mozgásának a sebessége is változik attól függően, hogy milyen gyorsan mozog a karakterünk. A textúrák is dinamikusan változnak a nézőponttól függően, így például ha egy fal vagy valamilyen berendezés előtt állva a kamerát Konoko mögé mozgatjuk, nem kerül takarásba, hanem áttetszővé válik. Az egyetlen hiba, amivel sajnos elég sűrűn találkoztam, hogy a karakterek bele esnek a textúrába, sokszor annyira, hogy csak a lábuk látszik ki.





Ettől az apró hibától eltekintve, a játékról, csak csupa jót mondhatok. Remek hangulat, jól eltalált aláfestő zene, tökéletes képi és hang effektusok, gyors és szép grafika, könnyen megtanulható jól kitalált irányítás, tökéletes és gyors kameramozgások, és hihetetlen részletességgel kidolgozott karaktermozgás. Bátran megígérhetem, hogy a családban a legkisebbtől, az apukáig, mindenkinek remek szórakozásban lesz része, aki megismerkedik ezzel a programmal, csak szerezzetek be egy tartalék egeret, mert én egyet elhasználtam miközben teszteltem ☺.

Clemi



[illegible] egy Konoko féle balhorog!

Take2 Interctive / Bungie Software
PII 450 (PII 266), 128 MB RAM (64 MB RAM), Open GL
www.oni-game.com

LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG

✓ - nagyszerű hangulat
- tökéletes karakter animáció
- szép és gyors grafika

X - a saját mentések hiánya
- többjátékos mód teljes hiánya

95%

Dracula 2: the Last Sanctuary

A technokrata vámpír tündöklése és bukása

Ki ne ismerné Bram Stoker Drakula című művét, melyet már igen sokan feldolgoztak, elsősorban film formájában. Az aktuális részt is megelőzte két előző epizód, mégpedig a Dracula és a Dracula Resurrection, amelyek szintén kalandjáték formájában került a játékosok elé. A Drakula trilógia „befejező?" elemeként készült el a Last Sanctuary, amely a hírhedt vérszívó karrierjének végét jelenti. Történetünk 1904-ben, Londonban játszódik közvetlenül a Dracula Resurrection végétől számítva. A játék a Cryo Omni3D™ motorjával készült. Ez a motor legalább annyira népszerűvé vált a kalandjátékok területén, mint az ID-nek a Quake2 engine-je, az FPS kategóriában. (Bár a készítők a nem saját fejlesztésű motort nem verték nagydobra.) A pre-renderelt animációk varázslatosak, nemhiába francia tracerek munkája — majdnem, hogy felülmúlhatatlan. A hanghatások és a zene magával ragadó, ilyen hangulatú és dinamizmusú játékkal ritkán találkozik az ember. Az egyes termek zenei atmoszférája valódi életet lehel, az amúgy élettelen renderelt képbe, melynek hatására az ember részesévé válhat egy valódi horror kalandnak. A termek berendezése, az épületek külső kivitelezése olyannyira realisztikus, mintha tényleg benne lennénk ebben a század eleji környezetben. Az idézőjelben vett lakberendezők képzelete azt hiszem nem hagy kívánnivalót maga után. Sokáig hittem abban, hogy a pre-renderelt hátterekkel ellátott játékok nem nyújtanak semmi fokú borzongást és izgalmat, erre természetesen rácáfolt a Resident Evil sorozat első eleme, és most a teljesen más kategóriát képviselő Dracula2 is.

A grafika felbontása 640*480 pixel, természetesen ez a pre-renderelt környezetnek köszönhető. A programot kiadták DVD-rom verzióban is, amely remélhetőleg sokkal jobb felbontású háttérképeket tartalmaz, legalábbis a nagyobb processzor és memóriaigény erre utal. A játék kezelése nem túl bonyolult, a bal és a jobb egérgombbal minden szükséges funkciót elérhetünk.

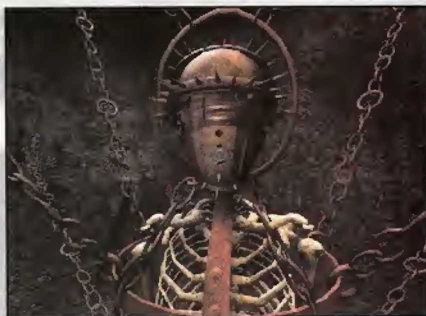
Miután Minát elrabolta a VAD, megfogadtam, hogy soha többé nem fogom elengedni. Ez és ehhez hasonló gondolatok jártak Jonathan fejében, miközben közelített a Carfax nevű villához, amelynek tulajdonosa az imént említett Drakula. És most hagyjuk, hogy a történet sodrása magával ragadja a fantáziánkat. Megérkezésünk után menjünk a bokrok mögötti táblához és vegyük fel az ezüst szegecset. Ezután vizsgáljuk meg a kiszáradt vízimalmot és itt is gyűjtsük be az aktuális szegecset. Nézzünk szét a fa tövében és vegyük fel az olajos kannát. A bejáratnál használjuk a kulcsot. Menjünk fel az emeleti szobába, és az asztalfiókot ürítsük ki. Tegyük ugyanezt a ládával (Gyertyatartó, távcső). A Styx nevű filmes dobozt nyissuk ki és vegyük fel a benne lévő tárgyakat. A szekrény fölötti képet vizsgáljuk meg, majd fordítsuk a hátoldalára és vegyük fel a térkép darabkát.

Menjünk a paraván mögé, mivel itt igen sötét van, egy kis fényt kellene gyújtanunk. Használjuk a gyufát a gyertyán a gyertyatartót, pedig helyezzük az asztalra. A gyertyatartóra rakjuk rá az égő gyertyát. A keletkezett fényességben a falon megtaláljuk, az eddig láthatatlan kulcsot. Most mentsünk egyet és tárazzuk be a pisztolyt.

A másik szobában egy szerencsétlen ön-exhumált hullát találunk, akit alaposabban megvizsgálva egy kulcsra akadhatunk. Vegyük el tőle, ezután lőjünk bele a zárba, és gyorsan lépjünk be az ajtón. Belépés után toljuk a szekrényt az ajtó elé, majd vizsgáljuk meg a kandallót. Vegyük fel az ezüst szegecset és a piszkavasat. A széket toljuk az ablak alá és a felvett piszkavassal, a deszkákat feszítsük le a keretről. Betörő napfény majd teszi a dolgát... (Gondoljuk elsőre.) Az ajtónál lévő tükröt toljuk középre és már kész is a fénycsapda. A barikád szekrényt toljuk el, és nézzük a hatalmas felégést. Az előző szoba közepére is állítsunk egy tükröt ezzel meglepve a várakozó bőregeret, de mind hiába, az előtérben már várnak ránk. Gyorsan ugorjunk a csillárra, mire az ezerfelé szétszóródó fény megöli a denevéreket. A lépcsőfeljáró melletti ajtót elreteszelő deszkákat feszítsük le és menjünk be az ajtón. A dobozok alatt lévő erővágót vegyük fel.

Menjünk az udvarra és a dobozon található láncot, vágjuk le. A papírdarabot tegyük a konzol tetejére és öntsünk rá olajt. A három ezüst szegecset tegyük a helyére, szomorúan tapasztalhatjuk, hogy még hiányzik 3 db. A negyediket a pincében lévő láda mellett balra találjuk. De sebaj a másik kettőre már nem lesz szükségünk. Tegyük helyére a negyedik szegecset is és csavarjuk el a csapot. Ténykedésünk hatására a vízimalom megtelik vízzel. Eztán menjünk le a pincébe és nyissuk ki a mechanikus zárral rendelkező ajtót. Csoszogjunk végig a csatornán és lépdeljünk fel a lépcsőn. Beszélgessünk el a dokival és Minával, amely diskurzus során kiderül, hogy a Styx nevű szórakozóhely Drakula tulajdona. Hipnózis közben megnyilatkoznak Mina bájai, amelyeknek még a vérszívó sem tudott ellenállni. Az eddig zárt ajtón menjünk be a kulccsal, ahol egy újabb alagút fogad minket. Kis kirándulás után vegyük fel a csap tekerentyűt és a kötelet. Kombináljuk a kötelet a kerékkel, és az így kapott eszközt használjuk a szakadéknál. A szerszámosládából vegyük fel a kulcsot és irány vissza. A beszorult kereket a kulccsal lazítsuk meg és vegyük magunkhoz. A létra közepén forduljunk a cső felé, és a csavarkulccsal rögzítsük a kereket. Majd a vizet engedjük le. Menjünk át a másik oldalra és vegyük fel a létrát, majd állítsuk a gödörbe és másszunk le rajta. A létrát továbbra is vigyük magunkkal. A tetőrácsra lőjünk rá és másszunk ki rajta. A temetőben a Carfax-ben megszerzett kulccsal szabadítsuk ki a létrát és másszunk fel vele a megfelelő kripta tetejére. Az ott lévő táskából vegyük fel a vámpíróléshez szükséges eszközöket: Faék, kereszt. A vámpírrá változott embert (Pibody), aki már Carfax-ből ismerős lehet, csak most egy kicsit átváltozott, a szokásos módszerrel semlegesítsük. Kereszt + faék a szívbe. Olvassuk el a szerencsétlen naplóját. Amelyben említi, hogy a temető észak nyugati részén igen érdekes dolgokat látott. Másszunk fel a kripta tetejére, és a tájolóval célozzuk be az észak-nyugati irányt. Vegyük elő az órát és várakozzunk. Ha itt az idő vegyük elő a távcsövet és kezdjünk el leskelődni.

Majd osonjunk a szentélyhez és utánozzuk Drakula (szem megnyomása) mozdulatait és lépjünk


▲ Példa egy igen hatékony SM felszerelésre


▲ Lenne kedved csatlakozni?


▲ Hívjátok Sova doktort, mert itt már csak ő segíthet

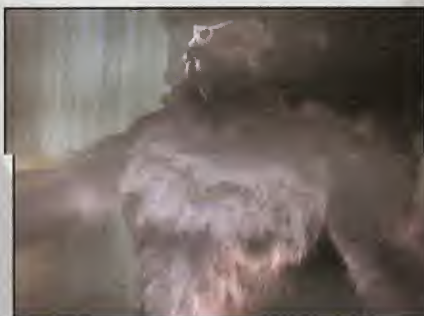




[illegible] ez a tükör - vagy én lennék ennyire ráncos?

[illegible] Ekkor azonban elve- [illegible], és csak reggel [illegible] amikor is azonnal [illegible]. A következő [illegible] házánál találjuk [illegible] teljesen üresnek [illegible] első ránézésre. Első [illegible] a dokkrasztal- [illegible] az Edison-féle [illegible]. A [illegible] viasztekercs [illegible] Minát ismét elragadta [illegible].

[illegible] vegyük fel Mina [illegible]. A doki asztalából [illegible] szkopot és a [illegible] módszerrel, [illegible], amely a kandalló [illegible] található. A széfből [illegible] önmaga farkába [illegible], amely használatával [illegible] a vámpírokkal [illegible]. Továbbá vegyük fel a sze- [illegible] „Hopkins" aktáját. Az iro- [illegible], hogy a kis-gaz [illegible], a kulcsot ne [illegible]. Az orvosi táskából [illegible] az összes cuccot. A [illegible] a kockacukrot a [illegible], amellyel egy pár pil- [illegible] egy legyet ejthetünk fog- [illegible] menjünk Hopkins-hoz a [illegible] meg jól a meg- [illegible]. (Természetesen az [illegible] lévő kulccsal nyissuk [illegible] menjünk vissza a doki [illegible] az előzőleg meghall- [illegible] rakjuk vissza a [illegible] le az új felvé- [illegible] olvassuk el figyelme- [illegible], amelyben egy [illegible] is szerepel. [illegible] kérő után men- [illegible] és nyissunk [illegible] a kisméretű Bill [illegible], aki régebben a [illegible] be. Aktivál- [illegible] és kényszerítsük a [illegible]. A kómás állapot [illegible], ezért a homlokára illesszük az iménti keresztet, amivel véglegesen kikapcsolhatjuk a puki-legényt. Ezután üzemeljük be a minilabort. A felvett üvegcse tartalmát öntsük a lombikba. Ezután a pórul járt Bill-től vegyük el a kulcsot. Ezzel a kulccsal nyissuk ki a korlát előtt lévő asztal fiókját. Vegyük fel a fecskendőt, amivel Bill-től fogunk vért venni. A levett vért is pumpáljuk a lombikba. Az üres flaskát tegyük a lombik kimenetéhez. Máris megkezdhetjük a „kis kémikus" leckénket. A leírtak szerint járjunk el (Zöld könyv.), az elegy hőmérsékletét 35 fokon kell tartanunk a sikeres elegyedés érdekében. Ha jól végeztük dolgunkat, egy flaska vámpírkiller lőttyel távozhatunk a helyszínről.



▲ Túl nagy égés ez neked, egy kis naptej nem ártott volna

Menjünk Hopkins-hoz, akivel a tudományos szemüvegét sikerül elcserélnünk egy pár vámpírkiller lövedékre. (Az iménti lövedéket a lőtty és a golyók összekapcsolásával kaphatjuk meg.) A cellából kilépve telefoncsörgésre lehetünk figyelmesek. Siessünk a doki irodájába, és telefon betyárkodjuk egyet Drakula bácsival. Menjünk vissza a cellákhoz, ahol megdöbbenve tapasztalhatjuk, hogy Bill és Hopkins dobbantottak. A Bill bácsi széke alatt lévő aknán keresztül másszunk le a csatornába. Haladjunk végig a járaton, a sötét szakaszon használjuk a vámpírnéző szemüveget. Az aknához érve piszkáljuk meg az egyik kapcsolót, mire a halált szimuláló Bill megjelenik. Ismét vegyük fel a vámpírlátó szemüveget, és a pisztollyal célozzunk a gonoszság szívére. A folyosó végén egy kombinációs zárral ellátott ajtót találunk. Használjuk a lockpicking eszközt és állítsuk be a következő kombinációt: 3582 Ezzel meg is érkeztünk a Styx nevű mulatóba. Most menjünk a vetítőterem közepén található vetítőgéphez és dobjuk bele az ezüst érmét. Egy csodálatos romantikus filmet nézhetünk végig Mina és Drakula főszereplésével. Ezután lépjünk oda a géporgonához, és a lyukszalagot fűzzük be a masinába, mire a sípokból bénító füst tör elő, amely hatására elájulunk. Legközelebb Drakula szobájában térünk magunkhoz.

Barátunk Hopkins segít a szabadulásban és elárulja, hogy a hiányzó gyémánt a temetőben található. Az ágy alól vegyük fel a fegyvert és menjünk ki a folyosóra. A folyosón használjuk a szemüveget és semlegesítsük az egyik bestiát.

A folyosó végén egy színházi díszletbe csöppenünk, ahol a vámpírrá változott doki is fellép. Menjünk a vetítő kapcsolójához és kacsoljuk be. A díszlet vámpírt a hátunk mögött lévő karddal hatástalanítsuk, majd vágjuk el a kötelet. A magaslaton menjünk balra és vegyük fel a kampót és a kötelet, plusz a trabant ablak tekerőjét. Majd másszunk fel a létrán és illesszük a csörlőbe a kart, amivel a világítást felemeljük, menjünk a palló végére és vágjuk el a kötelet.

Másszunk fel a lámpa konzolján és lépjünk be a légkondicionáló csatornájába. A ventillátort a karddal javítsuk meg, és haladjunk tovább. Haladjuk balra a csatornában és nyissuk ki a rácsot, ezután jobbra haladjunk, és a kulccsal nyissuk ki a rácsot. Itt használjuk a kötelet és húzzuk fel a drakula robotot, akit a ventilátor darabokra aprít. A bontott robotot vizsgáljuk meg, és a hangvillát szereljük ki belőle. Az ujjából néha előtörő kulcsot szintén szereljük ki. A kulcsot használjuk a liftben. Ezzel visszaérkeztünk a vetítőterembe, ahol az átváltozott doki egy nagyon-nagy dologra készül. (Felrobbantja magát a Styx-el együtt.)

Menjünk az orgonához és használjuk a szemüveget, amely felfedi előttünk a titkos átjárót. A csatornában szálljunk csónakba és evezzünk el Carfax-ig, az itt lévő kombinációs zár kódja: 8462 (A zárak kódjához, a piros könyvet, a vámpír szemüvegen át tanulmányozva juthatunk el). A bejárat mögötti kis helyiségben vegyük fel a ládákat, amelyeket egy rongydarab fed. A hallban, a lépcső alá pakoljuk le a ládákat és ürítsük ki őket. Menjünk fel az emeletre és adjunk Drakula íróasztalának a kalapáccsal, a deszkákat pedig szedjük fel. A paraván mögött vegyük fel a gyertyát, Pibody előszobájában vágjuk le a függönyt és raktározzuk el. Ügessünk le a pincébe és aprítsuk tűzifává Drakula favorit húsvéti koporsóját. Az éghető anyagokat pakoljuk a ládákba. (Természetesen gondosan szeparálva). Majd a gyertyával gyújtsuk fel Carfax-et.

A hátsó ajtó kulcsát vegyük fel és lépjünk be a vizesblokkba. Tekerjük el a csapot, mire a vízszint elkezd emelkedni. Merüljünk alá, és a láda mögötti csapot fordítsuk el. Majd a fölső átjárón ússzunk át a csatornákhoz, amelyen keresztül a gyógyintézet felé vegyük az irányt. Irány a Technikai szoba, ahol a szekrény kinyitásával kezdjünk. Még vámpírrá válása előtt a doki egy furcsa elektronikus géppel kísérletezett, amellyel elvileg a vámpírok megölhetők. Sajnos a project befejezésére már nem maradt ideje. A nagy művet nekünk kell véghezvinnünk. A sikeres építés-



▲ Jó vétel volt ez a kis hétvégi vityilló


▲ Szerinted is megfelelő Mina topológiája?

meg az asztalfiók zárját és vegyük fel az összes stuffot. De mit ad Isten a fiók hátsó lemeze mintha egy titkos rekeszt rejtene. Ismét piszkáljunk egy kicsit a feszítővassal, amely cselekvés hatására a fiók egy kicsit jobban kihúzható, ha ezzel megvagyunk vegyük fel hez szükségünk lesz egy tervrajzra, amelyet a kis fotólaborban, a dokitól kapott negatívról hívhatunk elő. A képen látható: Az ellenállás 8, az elektrolízis cső 4, az ampermérő 7. Szereljük össze a készüléket az instrukciók szerint. A Rezonátor tetején lévő keresztet cseréljük ki a hangvillára és zárjuk be a dobozt. Majd vegyük magunkhoz és távozzunk a csatornába.

Az utunkba azonban vámpír-patkányok kerültek, elriasztásukhoz rögtön használhatnánk a VLS dobozt, de előtte a vámpírhullámokat mintavételezni kell. Ehhez a VLS dobozon lévő kapcsolót toljuk balra. (Ez a mintavételi mód.) És a keresztet irányítsuk a patkányokra, ha megvan a hullámforma, akkor a doboz szabályozójával állítsuk be a bal oldali műszeren látható értéket és toljuk át a kapcsolót jobboldali állásba. Ezután már csak céloznunk kell és a patkányoknak már a nyomát sem látjuk többé. Haladjunk tovább és aktiváljuk a második pallót a négyzetes alakú kulccsal és a kapcsolóval. Az akna végén vegyük fel a faléceket és építsünk egy kis pallót belőlük. Majd másszunk ki a temetőbe. Menjünk a márvány feliratokhoz és a Bram Stoker alatti dobozkát, nyissuk ki. Vegyük fel a papírt és a kígyót szimbolizáló gyűrűt. Ezután már indulhatunk is a három vízköpő felderítésére, amelyeket a temető különféle részein találhatunk meg. A kereséshez használjuk a VLS dobozkát és alkalmazzuk a patkányoknál már annyira jól bevált módszert.

Ha kivégeztük a kőszobrocskákat, akkor már bátran beléphetünk szobrokkal tarkított szentélybe. A szarkofágot nyitó négyes számkombinációt Hopkins által hátrahagyott papírból olvashatjuk ki.

Transzilvániai megérkezésünk után haladjuk előre és a kőbánya tetején lévő „órás" feszítővasat és kalapácsot vegyük magunkhoz. Eme szerszámok segítségével gyógyítsuk


▲ Csendélet a gumiszobában

a kis kulcsot, amellyel az asztal melletti ládát nyithatjuk ki. Menjünk egy szinttel lejjebb és nyissuk ki az újabb vámpírzárat. A kód megtalálásához lapozzuk fel a piros könyvet. (Természetesen a szemüveg legyen rajtunk.) A robbanóanyagokat pakoljuk a sárkány szájába, és durr. A robbantott darabok között kutassunk egy kicsit, és ha megtaláltunk, vegyük fel a drágakövet.

A romokon átlépve, Drakula börtönében találjuk magunkat. Illesszük az ékkövet a démon bal szemébe és lépjünk át a titkos átjárón. Menjünk be a cellákba és keressük meg azt a csontit, aki mozdítható. Az eltakarítás után áskálódjunk egy keveset, amely végeredménye egy lábszárcsont, egy koponya és egy levél. (A tárgyak nem egy helyen vannak elrejtve). Ezután lépjünk be a kis helyiségbe és szedjük fel a fiókból a tárgyakat. Majd másszunk fel az asztalra és vegyük fel a nyílvesszőket. Olvassuk el a papiruszt, amely Radu mester kiszabadításához nyújt segítséget. A térképen szereplő „X" csak a megtévesztést szolgálja, a koponyát a kis helyiségben kell a földre helyeznünk. Unalmunkban kombináljuk a lábszárcsontot az ékkővel és tegyük a koponyára, ezután pedig a lámpással világítsuk meg a drágakövet. Továbbhaladva újabb cellánál találjuk magunkat, azonban mielőtt lemennénk a lépcsőn, likvidálnunk kell egy vérszívót. Ehhez kombináljuk a nyílpuskát az íjakkal, és az így megtöltött fegyvert locsoljuk meg egy kis vámpírkiller folyadékkal, majd célozzunk és lőjünk. Az akna végén megtaláljuk Radu-t (Aki Drakula testvére volt, csak egy kicsit le lett láncolva és így megszáradt). Vegyük ki a testvér szájából a követ. Eme hőstett után vegyünk utunkat a temető felé. Áskálódjunk egy kicsit! Kerítsük elő Szent György képének hiányzó darabját és a „dög" kinyírásához szükséges tört. A hiányzó darabot illesszük a sírhely megfelelő részéhez. A temetőben találunk egy nyitott kriptát, a benne lévő papiruszt olvassuk el. Most álljunk Drakula kriptája elé és a vámpírnéző szemüveggel, tekintsünk a kijárat felé, ahol láthatjuk a jó és a rossz hadakozását. A látvány nem túl szívderítő, a jó kisebb energiát képvisel. Most használjuk a keresztet fogó kezet az energiasávon, ezzel megtörve Drakula hatalmát. A lánc lehull a kriptáról, amelybe most már szabadon beléphetünk. A kastélyhoz érkezve menjünk a pincébe, ahol Dorko (nem róla nevezték el a tornacipőt) a boszorkány vár minket. Adjuk oda neki Radu papírját és az ékkövet, sajnos a következő pillanatban egy méretes tüske hatol át Dorkón, amely másik végét egy vámpír szuka fogja. Kedves boszorkányunk haláltusájában egy gyűrűt ad nekünk, amelybe belesűrítette minden tudását. Ha ez megtörtént menjünk ki az udvarra és lépdeljünk fel azon a lépcsőn, amelyet két farkas őriz. A záron használjuk a vámpír szemüveget és az ajtót az előbb kapott gyűrűvel, szabadítsuk fel. Az akna végén találunk egy kampót, ezt vegyük fel. A bejárati ajtó előtt kombináljuk a kampót a nyílpuskával és lőjünk át az udvar másik felére, majd másszunk is át a kötélen. A függeszkedés után egy kisebb könyvtárban találjuk magunkat, keressük meg a szoba végén található kabinetet, és nyissuk ki. Vegyük fel belőle a sakktáblát, az oldalrekeszt feszítsük le és vizsgáljuk meg a papiruszt. Most fogjuk a lefordított papiruszt és helyezzük a másikra, mozgassuk a geometriai objektumok fölött. A papíron lévő két lyuk páronként egy-egy számra és figurára fog mutatni. Ezeket jegyezzük fel. Majd az inventory-ban fordítsuk el a papírlapot és ismételjük meg a műveletet. Most menjünk a két könyvespolc elé és vizsgáljuk meg a falat. Egy titkos rekeszt találunk, amelyben a zár kombinációját az előző geometriai alakzatokhoz rendelt számok adják. Növekvő sorrendben klikkeljünk az alakzatokra, és ha mindent jól csináltunk, egy aranykereszt lesz a jutalmunk. Ezután másszunk vissza a kötélen, félúton a mágikus kör közepén ugorjuk le, majd keressük meg a lovag sírboltját, amit a feszítővassal nyithatunk fel. Vegyük fel az érmét, majd egyesítsük az aranykereszttel. Sajnos a körből nincs kiút, legalábbis egyszerű módszerekkel. Vegyük fel a Hopkins által adott szemüveget, keressük meg a szuka által lerakott pentagramot, és használjuk rajta az aranykeresztet. Ha ezzel végeztünk, menjünk vissza a könyvtárba (ezúttal a lépcsőt használva) és figyeljük meg a kis ajtón lévő zárat. Használjuk a vámpírlátó szemüveget és az így felfedezett pentagramot romboljuk le. A sakktábla alá helyezzük a sakk-papírt. Drakula naplója olvasásához pedig használjuk a szemüveget. A sakkfigurákat mozgassuk a megfelelő pozícióba. Némi segítség gyanánt a kombináció a következő: FBHEACGD. Kis műveletünkkel a papírt kilyukasztottuk, most fogjuk a papirost és másszunk le a lépcsőn a nagy sakktáblához. Lépjük végig a papíron található lépéseket az igazi terepen, amíg el nem érjük a közepét.


▲ Bill egy kicsit túllőtte magát...



[illegible] kedvéért a nagy tábla [illegible] a többi négyzet lehul- [illegible] irányítsuk a táv- [illegible] közben használjuk [illegible] szemüveget. Majd az [illegible] Dorko gyűrűjét. A [illegible] hídon rohanjunk át, és [illegible] pentagramot a jól bevált [illegible] Isük. A lanov- [illegible] be és irány az utolsó [illegible] megérkezésünk után sze- [illegible] megóvja az életünket [illegible]. Térjünk vissza a [illegible] és vegyük fel a létrát, [illegible] a hátsó részhez. [illegible] a kocsi tetejére [illegible] fel a gerendára. [illegible] végéig és [illegible]. A sárga fogú [illegible] küld ránk, tehát [illegible] sietős. A bástya egyik [illegible] egy szoborfejet. [illegible] megemelve a [illegible] kell gurítanunk. Ezt [illegible] ereszkedjünk le a lépcsőn [illegible] a vödröt és a pallót. [illegible] át az átszakadt [illegible] ágyúhoz és vegyük [illegible] a golyót. Ezután eresz- [illegible] vegyük fel a zászlót [illegible]. A szobor tövében [illegible] havat a vödörbe. [illegible] dolgokat megszereztük, [illegible] is az alsó ágyúhoz. [illegible] a havat, a golyót [illegible]. A kis fadarabokkal pedig [illegible] ágyú alá. A gőz hatá- [illegible] lévő golyó kilövésre [illegible] a kapitányt kissé kilyu- [illegible]. A [illegible]ból alakítsunk ki [illegible] másszunk át rajta. A [illegible]toronyba lépjünk be, [illegible] vegyük el a kulcsot. [illegible] megnyögyult a gyomorfe- [illegible] álló ajtót nyissuk [illegible] kapott kulccsal. Majd [illegible] és nyomjuk meg [illegible] gombot, melynek hatá- [illegible] kezd mozogni. [illegible] a kapitány kulcsát a [illegible] nyomjuk meg a piros [illegible]. Ezután gyorsan ugorjunk ki liftből, mielőtt az felérne a következő szintre. Az előttünk lévő függőhíd mechanizmusát egy jól irányzott nyíllövéssel hozhatjuk működésbe. Az alsó helyiségbe lépve, a lépcsőkön a zöld könyvben szereplő módon lépdeljünk le. A számozás a szanszkrit számjegyek segítségével történik. (Csak beavatottaknak a sorrend: 1,3,6,7,9,10). Tegyük a kézbe a koponyát, majd a vassal törjük azt be, és vegyük ki belőle az első rudacskát. Most menjünk vissza a hídra és haladjuk felfelé. Itt igen meleg fogadtatásban lesz részünk, ugyanis láva veszi körbe az egész szobát. A baloldali kart húzzuk és sétáljuk a láva közepébe. A láncokat a következő sorrendben kell húzogatnunk. Jobb alsó, bal közép, jobb közép, bal felső, bal alsó, jobb felső, jobb alsó. Ha a híd lenyílt, akkor menjünk a sárkányfejhez és vegyük ki a szájából a második rudacskát. Menjünk át a termen, ahol egy hasonló hajóra érkezünk. Most lépjünk be az „idegen" szobába és a képernyő végén lévő tojásból próbáljuk kiszedni a rudacskát. Ez azonban nem fog sikerülni, mivel a tojásból egy hozzánk hasonló szubsztancia keletkezik. A tojás ellátását a két oldalról lövő száj biztosítja. Vegyük fel Hopkins szemüvegét és keressük meg a szájak pontos helyét. A szájakat anti-vámpír nyílvesszővel hatástalanítsuk. Majd szívjunk fel egy kis „anyagot" a fecskendővel és nyomjuk bele a lény baloldali szájába. (Remélve, hogy Bill nem volt Hepatitis B fertőzött). Majd vegyük fel a harmadik rudacskát. Tegyük be a három kulcsot a doboz megfelelő helyére. A dobozka állványán lévő fiókok így kinyílnak és felvehetjük a tartalmukat. Ezután menjük a sárkányok szentélyébe, és a sütő aljába pakoljuk be a három tárcsát. A tető kinyitásához klikkeljünk a készülék bal oldalára. Most hagyjuk el a csarnokot, siessünk vissza a dobozkához és húzzuk ki belőle a rudacskákat, majd térjünk vissza az előző helyszínünkre. Helyezzük a kohóba a három rudacskát és indítsuk el a készüléket. A művelet végeredményeképpen egy negyedik kulcsot kapunk, amelyet a dobozkába kell illesztenünk. Ezután keressük meg a liftet, amely az utolsó szentélybe visz el minket. Itt húzzuk Mina ujjára a gyűrűt, ami visszahozza az emlékeit. Drakula és segédei nemsoká halottak lesznek...



▲ [illegible] óra, nyári gyakorlaton



▲ T1000-es, még nem vagy elég kemény

A záró animációnál még nem nagyon láttam jobbat, legalábbis PC-n. A kameramozgás a fények mind annyira természetesek, mintha egy filmet nézne az ember. A kalandozásaink során felmerülő fejtörők igen nagy rutint igényelnek. (Egy igazi kalandor rendelkezik az iméntí tulajdonsággal, vagy nem)? A játék a maga nemében egyedülálló a fejtörők, a hirtelen előtörő szörnyetegek, valóban visszaadják egy ilyen vámpír történet minden feelingjét. Csak igen türelmes és nem ijedős versenyzők próbálkozzanak a vámpírvadászat eme igen rögös módjával, ellenkező esetben a „beszaladt dolgokért" nem vállalok felelősséget. A fő helyszínek száma kevésnek mondható (6 db.) De a helyszínek összekötése annyira mesterien sikerült, hogy ebből mindenki csak tanulhat. Természetesen nincsen öröm, üröm nélkül. Ide is becsúszott egy kis hiba. A program a jövőben alkalmazandó tárgyak célkoordinátáit is vizsgálja, ez a játék során nagyon zavaró, mert a játékos elkezdi keresgélni, hogy mit hagyott ott az előző pályán, mivel ehhez az objektumhoz semmi sem passzol. A program linearitásában egyetlen helyen fedeztem fel hibát. (Egy, amúgy kóddal nyitható ajtó néha ki-kinyílt). Eme program végérvényesen beírta magát a legjobb, legizgalmasabb és legszebb kalandjátékok rangsorába. Mégis inkább a logikát szerető játékosok kezdjenek neki eme gyöngyszem végigjátszásának, mivel itt nem találkozhatunk a konzolos játékokban annyira népszerű „megcsillanok vegyél fel" objektumokkal és a fejtörőknél is csak a saját logikánkban bízhatunk.



▲ Aha. Szóval erre osont a vámpírlány a törölközőben

KeFe™

CANAL + Multimedia / Wannado Interactive
P200 (P166), 32 MB RAM (16 MB RAM)
www.draculagame.com

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓ - kiváló grafika
- igazi Adrenalin
- izgalmas történet

✗ - alacsony felbontás
- nagyon sötét
- kevés a save hely

99%



Kingdom under FIRE

Orkos odor s jómodor

Manapság ugyebár egy jobbérzésű sakkprogram is elvárja a gyorsítókártyát, így nem túl meglepő, ha valamely „nyúvéves" RTS polygontankokkal és zoomolható, forgatható kamerákkal óhajtja megnyerni a júzer széleskörű szimpátiáját. Az RTS-ek egy része azonban érdekes módon ellenállni látszik a teljes „elháromdésedésnek", s vígan kardoskodik a Starcraft féle megvalósítás eszményisége mellett. Sőt: szemfülesebbek akár le is vághatják, hogy még oly neveknek sincs szándékában betörni a polygonbirodalomba, mint a — TADAMM — Red Alert 2, vagy a kétséges Submarine Titans. A régi s jól bevált koncepció tehát nemcsak hogy nem tűnt el, hanem köszöni, feszeng ezerrel: közreműködésével újabb extracrispy mű született.

Dejszenezavórkreft...

Hogy a Kingdom Under Fire fejlesztői fullos Warcraft hatás alatt állnak, az kérem egy dolog — aminek lehet örülni, s persze méltatlankodni is rajta. Méltatlankodásra azonban semmi szükség, lévén az alkotók azért az alapkomponenseket nem átallották egyéni fűszerezéssel megspékelni, művüket pedig mint a Történelem első s eleddig egyetlen RPG-RTS-ét definiálják. Szaladhatnánk persze a dolgok elébe, ám a hegyilámákra való tekintettel rövid, de velős és összefoglalós eszmefuttatás következik a klasszikus RTS-ek alapvető célkitűzéseit illetően. Adott ugyebár a térkép, melyen fontossági sorrendben a következő elemek figyelhetőek meg: legalább két ellenséges „népcsoport", akik természetesen egyaránt úgy vélelmezik, hogy az adott terület kicsi mindkettőjüknek, ezért buzgón próbálják magukhoz venni a térképen elszórt nyersanyagok lehető legtetemesebb részét, hogy aztán azok felhasználásával szigorúbbnál szigorúbb lényeket csatasorba állítva rohanják le a hazaiakat, avagy a vendégeket.

A jó öreg Warcraft ork-humán konfliktusa ugyebár az elgondolás iskolapéldája, az előzetesek szerint pedig hamarost új fajjal bővül az Azeroth földjén egymást csépelő hadak száma. Ha kétes tűzelementál-szerű képződmények nem is, roppant érdekfeszítő létformák itt is akadnak: ők a Kingdom Under Fire fekete bárányká, akik a humán seregek s hátországaik életére törnek, s a jelentőségteljes Dark Legion névre hallgatnak.



▲ Ezt buktad, Curien...

Esti Sóder Orkokkal

Bersiah Szent Földjeit a Fény, és Sötétség gyermekei lakják, kik időtlen idők óta csatároznak egymással a hegemónia megszerzéséért, az ősi konfliktus melegágyának pedig a vallás tekinthető, lévén a háborúskodás legfőbb mozgatórugója két égi hatalmasság, Amoth és Tobied acsarkodása. S noha számos év eltelt, mióta a Xok lovagok szétzúzták a rettentő Nibles — fajtáját tekintve fekete sárkány — s ugyancsak rettentő spanja, Killianee seregeit, napjainkban Bersiah földjeit ím, újra vérpatakok s hullakupacok színesítik. Mint ahogy azt Sir Gole, az Egy Isten szószólója megjövendölte.

Egy Keither nevű fickó alapította meg Azillia városát, mely az alapító uralkodásáig egyike volt Bersiah legproszperálóbb településeinek. Ám midőn az öreg Keither materiális manifesztációjának lejárt a szavatossága, annak rendje s módja szerint beindultak az intrikák, ármánykodások a trón megszerzéséért. (Hogy miért nem nevezte meg Keither az általa legmegfelelőbbnek tartott férfiút, nőt (csakhogy a feministák is játszanak valamivel...) azt nem igen vágom, mindenesetre tény: a politikai szervezetlenség igen rövid idő alatt kaotikus állapotokat eredményezett, így a Vörös Ogre seregek viszonylag könnyedén szétzúzták a szomszédos Hextor területeket, melyek a megbomlott rendszer következtében mélyrepülést demonstráló gazdaság végett nem igen tudtak háborúkat finanszírozni. A folytatást akár ki is lehet sakkozni: a hódító hadak ez idő szerint már Azillia felé kacsintgatnak.



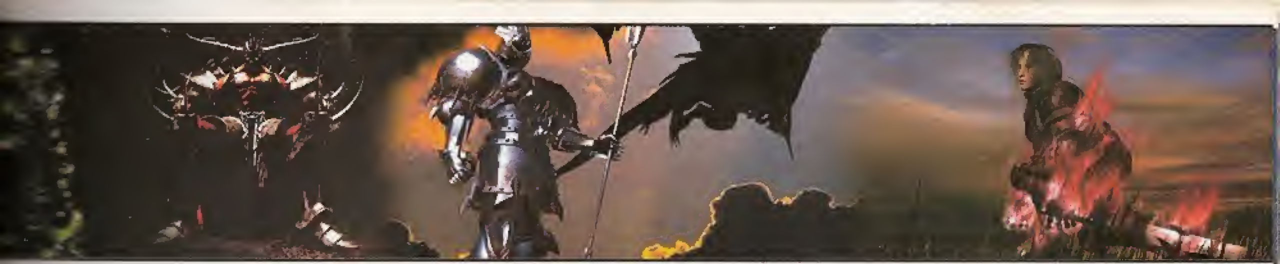
Járt utat a járatlanért...

A hagyományok értelmében ugyebár Isten-szemszög, egység kijelölősdi, építősdi, lekaszabolósdi. Üdvöskénk a végletekig hű ezen hagyományokhoz, így legjelentéktelenebb egységünk lesz egyben a legjelentősebb is: a paraszt, aki gyűjtögeti a nyersanyagokat, s persze emelgeti fel az általunk fontosnak vélelmezett építményeket.

Az egységek s épületek részletes ismertetése természetesen kihagyhatatlan móka, ám először áttekintjük a fontosabb tudnivalókat irányítás szintjén: egy RTS addictnek nem lesz különösebb gondja, de még annak sem, akinek először van szerencséje valós időben pixelparasztokat nógatni. Aktuálisan kiválasztott egységünknek, avagy egységeinknek közvetlen parancsokat adhatunk a térkép alatti menüből is, jóllehet a legritkább esetben fogjuk magunkat a nyomkodásával fárasztani. Egyszerűbb csak egy jobb clicket nyomni, s egységünk azonnal menetelésbe is kezd a megbökött terület felé, vagy végrehajtja az ott leglogikusabbank vélelmezett cselekvést. Ami ugyebár többféle is lehet: ha egy paraszttal clickelünk a manamedencére (mert olyan is van ám itt, bezony!) akkor szorgos kis emberünk neki is áll manát szedegetni belőle, míg ha valamely kardforgatónkkal tesszük ugyanezt egy ellenséges elem feje fölött, ott előbb-utóbb némi vérontásra van kilátás. A két nélkülözhetetlen varázstrükk itt is működik: adott egységre duplaclickkel kiválaszthatjuk a közelben tartózkodó társait, míg több, már kiválasztott egységet a controll, s valamely számbillentyű lenyomásával sorolhatunk be szakaszokba. Ezután elég csak a választott számra tehénkednünk, s azonmód aktívvá is válik a szelekció. Nézzük, mit kínál a progi, s hogy legfőképpen: mitől is képzeli magát RPG-RTS-nek. Egy játékos módban mindkét faj kampányának nekirugaszkodhatunk, mely kampányok felépítése hivatott RPG elemekkel fűszerezni a játékmenetet. Értsd: a hadjáratok — jelzem, teljesen elvárható módon — kidolgozott történetiséggel s szereposztással rendelkeznek. Á lá Warcraft, á lá Starcraft, vagy bármely jobb érzésű RTS, melyek ezen körülmény ellenére még nem ragadtatták magukat afféle kijelentésekre, hogy ők bizony egyben szerepjátékok is. Mert nézzük csak: az, hogy időnként a progi elveszi az irányítást, csakhogy a kamera egy, a készítők által meghatározott pozícióba helyezkedjen, s hogy szemtanúi lehessünk valami roppant jelentős párbeszédnek, még nem igazán azonos az RPG filinggel. Ezzel az erővel ugyanis már a Starcraft is RPG-RTS lenne, hiszen az abban kimunkált történetiség s rendezői csavarok már ezelőtt jópár évvel kihasználták azokat



▲ Goblin logika: a nyílnak nincs árnyéka, tehát nem is létezik





▲ ...ogy mondod? Drow Elf morál?

...ségeket, melyek birtokában ... szerepjátékként is tündö... ...al. Naja, minden karakternek ... meg szintje, ám ez sem ... eleddig példa nélkülinek ...-ek birodalmában. Lényeg a ... tessék megbarátkozni a gon... ...ogy a Kingdom Under Fire ... a „hatszázhuszonötezredik" ... s csak annyira nevezhető ...-nek, amennyire a Quake III ... ...stalpalónak. Elszontyolo... ...ban semmi okunk: láttunk ... nevelt koppintásokat.

Csak Humánusan!

...ények s egységek nyilván ...agba kerülnek, melyekből a ... félét ismer: arany, fém, ... (A fát már nyilván nem volt ...alni) Akkumulálásuk is a ... mederben zajlik. Bizonyos ...ek, egységek megszerzésé... ...teleknek kell teljesülnie, ... nem kérhetünk ki íjászokat a ... míg nem hoztunk létre egy ...sukra használatos Training ...

... az emberek legalapvetőbb ..., mely nyersanyagtárolásra ... paraszt kitanításra szolgál. ... ő testesíti meg a település szí... ...ővel pedig tovább fejleszthető ..., majd úri kastéllyá. (Jééé, a fejlesztő bácsik az Age of Empirest is láthatták...☺)

Farm: élelmező építmény. Ha túllépnénk az aktuálisan betömhető szájak számát, újat kell emelnünk. Meglepő fogás, nemde?

Barrack: itt készül földi haderőnk jelentős része, úgymint harcosok, íjászok, elfek, valamint templomosok.



▲ Ne bőkőggyé' má', Tangréd!

A harcosok egyszerű, földi halandók lennének, különleges képességük pedig a berserk üzemmód. Ilyenkor ingerültté válnak, s többszörös lelkesedéssel osztják a csapásokat. Az íjászok s elfek törékenyebb darabok, ám értelemszerűen képesek még azelőtt teletűzdelni az ellent, mielőtt az beérné csapatukat. Őket célszerű bezavarni az őrtornyokba is, „szpesölebiliti" szintjén pedig a törpök által kifejlesztett tüzes nyilakra jasszítanak. Az elfek hasonló madarak, ám pontosságuk s hatékonyságuk egyaránt megnyerő. Persze ennek is ára van: célratartásuk jóval időigényesebb. A templomosok ugyebár a paripákon száguldozó erkölcsi héroszok eszményiségével örvendeztetik köreinket, extratáp támadóértékeik mellé pedig a következő figyelmességek társulnak: charge: megpaskolják a pacik farát, majd rontanak előre ezerrel. Megállításukra ekkor leginkább csak a kékhalál kvalifikált. Divine Light: a templomos testében lakozó Isteni Energia parajelenségként történő kibocsátása ez, melynek legáldásosabb tulajdonsága, hogy felfedi az útjában álló rejtőzködő, avagy láthatatlan elemeket is. Holy Aura: ez az előbbi képesség igen hasznos mellékhatása, mely mindennemű támadástól megvédelmezi a templomost, míg azt le nem sebzik róla. Szóval zsír.



Blacksmith: itt lehet fejleszteni a földi fegyverek s páncélok minőségét. Nem elég ennyi?

Training Ground: itt készül a harcosok menettempóját gyorsító Boots of Speed, valamint itt fejleszthető íjászaink s elfjeink gyorsasága s hatótávolsága is. Óh, a berserk üzemmódot is „riszörcsölni" kell: szintén itt.

Dwarven Forge: a törp ágyúfutárok lelőhelye ez. Durrogtatnak ezerrel, relatív lassúságuk okán azonban célszerű átgondolni, hova pakoljuk le az ágyúkat, mert a már ütközet közbeni átrendeződés több mint nehézkes lehet.

Temple of Amos: ez, mint sejthető, egy templom. S mint ilyen, papok előállítására használatos. Adottak persze a kifejlesztésre váró papi bűvigék is, úgymint: Major Healing: a már alapból hozzáférhető gyógyító spell hatékonyabb kiszerelésben. Purification: az esetleges átkokat, nyavalyákat, mérgeket űzi el egy megrontott egységről. Turn Undead: mivel kissé felborítaná a játékegyensúlyt, ha egy darab pap eltörölné a szembejövő vámpírokat és licheket, meg kell elégednünk némi sebzésplusszokkal az eme bűvigével sújtott élőholtakat illetően. Elég izzó megoldás, de ez one.

Hall of Honor: itt fejleszthetőek ki a templomosok már tárgyalt különleges képességei.

Courtyard: a Storm Riderek előállítására használatos képződmény. Nagy madarak, középszerű nyuszkókkal a hátukon, akik mindenféle baltákat hajigálnak az ellen tarkójába. Noha támadóértékeik nem túl döbbenetesek, a kizárólag földharcra szakosodott egységeket értelemszerűen igen hatékonyan képesek jó modorra tanítani. Van itt még ugyebár egy Bomber Wing nevű darab is: törp találmány, mely igen szigorú bombákat potyogtat magából, ám ennek fejében sejthető módon nem sieti el a dolgokat. Adott továbbá a Scout Balloon, mely nevéhez hűen a hatékony, gyors felderítést teszi lehetővé. (Már addig a két másodpercig, míg ripityára nem szaggatja valami kósza Bone Dragon... ☺)

Dwarven Workshop: a Storm Riderek fegyvereinek hatótávolságát s minőségét fejleszthetjük itt, míg a madárkák ellenállása is felturbózható a Padding fejlesztésével. Itt lelhető fel továbbá e-havi meglepetésünk, mágusok részére.

Tower of Magery: a jó öreg varázstudók melegágya ez, rögtön a kirakatban az elmaradhatatlan tápokkal, úgymint: Spell Lore: növeli mágusaink maximális mana pontjait. Concentration: „fesztörmenarikávöri". A mágus hatékonysága természetesen az általa elsajátítható spellekben kristályosodik ki. Vizsgáljátok: Create Mana Orb: e bűvige olyannyira igénybeveszi az egyszeri varázstudót, hogy képtelen azt egyedül elkasztolni. Segedelmével a földben rejlő mana tetemes része begyűjthető a Mana Orbba, későbbi felhasználás céljából. Az utóbbi idők egyik legsikkesebb spellje. Castle



Portal: ha már volt ugye Town Portal a „hírózban", akkor legyen itt is valami hasonló. E bűvigével a mágust, valamint a környezetében található elemeket is visszateleportálhatjuk a town hallhoz. Használni remek, míg végignézni igen bosszantó mulatság. Dome of Cancellation: némi „édiendí" hatás, az Anti Magic Shell mintájára — az ártó bűvigéket megsemmisítő szférikus alakzat, melynek átmérőjét képzettebb varázstudók igen széles skálán parametrizálhatják. Zsíros cucc.

Dome of Negation: az előbbi bűvige még hatékonyabb s időt állóbb kiszerelésben.

Astral Gate: két kaput kell megnyitnunk, majd az egyiken áthaladva valamely egységünkkel ki is lyukadunk a másiknál. (Dimension Door rulezik, mi, gyerekek?)

Invisibility: a jó öreg láthatatlanság. Előnye, hogy — TADAMM — láthatatlanná teszi a spell célpontját. Hogy mik vannak...

Haste: a rút szintetikusok helyi pótléka, a derék Pörgető Bűvige: a haste-el kóstolt egyedek extragyorsak, s extralelkesek is egyben. Lehet őrülni.

Coven: itt készül a Hodian Sorceress, akit csípőből megdobnak a mágusével egyező tápolási lehetőségekkel, jóllehet magánszorgalomból azért átnevezték őket. Elég gagyi húzás. A varázslócicc spell felhozatala a következő: Fireball: úccsemmondommeg. Improved Fireball: még hatékonyabb tűzlabda. (Affene.) Summon Stone Golem: egy méretes kőgólemet kapunk, mely sajnos tetű lassú, ám kárpótlásul igen nagyokat zúz a közelben tartózkodókra. Meteor Strike: igen szigorú ártó bűvige, melynek hatóterülete is megnyerő méreteket mutat. Úgyhogy csak csínján, nehogy a fejünkbe szakadjon egy pár száz kilós törmelék. Mert az nem tökjó.

Portal of Valor: a humán illetőségű Nagybetűs Héroszok Idézőhelye. Lásd később.

The Setét Légió

Fortress: a helyi town hall, goblin fattyakkal, akik a helyi parasztokként nyomulgatnak.

Shelter: a helyi farm.

War Camp: a barakk megfelelője, a kitermelhető egységek pedig: Ork: agresszív, primitív csürhe, s noha támadóértékeik nem túl impresszívek, onthatjuk őket húszezerrel. Dark Elves: ők ugyebár az elfek nemezisei, az ultagonosz s romlott számkivetett faj. Noha érzésem szerint főbenjáró bűn őket mágiamentességgel sújtani, itt csak holmiféle bunkókat hajigálnak, mint egy ingerült előember. Kolosszális melléfogás. Ogre: a gyalogos egységek legfajsúlyosabb darabja, különleges képességük pedig a Bloodlust. Ilyenkor fokozott agresszivitással támadnak, ám ha nem vigyázunk, a túlzott vérontási kényszer káros lehet ogrénk erőtartalékaira. Szóval csak ésszel tessék ölni, mint a jó ninnya! ☺

Chamber of Blood: a Blacksmith megfelelője.

Spider Tower: az őrtorony megfelelője, sötét elf üzemeltetőkkel.

Corrupt Woods: a sötét elfek tulajdonságait tápolhatjuk itt az íjászok mintájára.

Ancient Candle: az ogrék már tárgyalt Bloodlust képességét lehet itt riszörcsölni.

Spore Plant: itt készülnek a Swamp Mammothok, és a Dirigible-ök is. Előbbiek képesek spórákkal teli tojásokat kotlani, melyek lepottyanásukat követően, ellenséges elemmel való kontaktus esetén felrobbannak. Jó hecc. A Dirigible valójában a Starcraft Trasporterének megfelelője, értsd: egységek gyors s légvonalban történő átcsoportosítására használatos.

Foul Nest: itt juthatunk démonokhoz és Black Wyvernekhez. A démonok itt sajna nem a Warcraftben megismert robosztus démonlordokra, sokkal inkább valami megromlott pixie-kre emlékeztetnek, ám keserűségünket nagymértékben feledteti zsíros spell felhozataluk: Mana Drain: ezen bűvige összeköttetést létesít az anyagi sík s az Alvilág között, a hatóterületére tévedt szemfüles egységek pedig gyors mana apadást figyelhetnek meg. A Mana Vortex hasonlóképpen működik, ám a még távolabbi elemeket sem átall lecsapolni jól. Stinking Mist: butácska, ám jópofa spell, mely időlegesen lerontja a bűvige hatására keletkező ködben álldogáló egységek látását. Glimpse: egy általunk meghatározott területről nyerhetünk teljes körű tájékoztatást, beleértve az esetlegesen ott rejtőzködő, avagy láthatatlan kétes elemek pontos hollétét is. A Black Wyvern lenne a brigád légierejének legjelesebb képviselője, ennek megfelelően paráztató is, meg leheli az áldást ezerrel. Igen hatékony darab.

Desecrated Altar: ez egy igen vicces hely. Vannak azok a lichek: ők hurcolják ide a jobb sorsa érdemes hadifoglyokat, hogy a Szentségtelen Oltáron feláldozva azokat, Shadow Puppeteket hívjanak életre. A Shadow Puppet ellenséges elemmel érintkezve azonmód impresszív erejű pukkanást demonstrál, de van jobb is: különleges képességüknek — burrow — hála, a térkép bármely szabad pontján beáshatják magukat a földbe, hogy aztán a meglepetés erejével robbanhassanak a bőszen előretörtető hadak orcájába. Szóval különlegesen jó móka.

▲ De uraim! Nem értik, hogy már minden jegy elkelt?!

▲ Jó, akkor ma se nyitunk ki!

Dark Laboratory: itt tudjuk tápolni repülő egységeink főbb perifériáit. Természetesen mintegy.

Demon's Lair: a démonok spelljeit is ki kell kutatni valahol, hol másutt is adódhatnának jobb körülmények erre?

Unholy Portal: az igazán kedvünkre való rémségek emitt találhatóak: ezek a vámpírok, és a lichek. Nem beszélve a Setét Légió illusztris legendáiról, akiket szintén itt idézhetünk meg, s akiket külön fejezetben tárgyalunk.

Lássuk, mit tud felmutatni egy jól nevelt vámpír: Cloak of Shadows: klasszikus rejtőzködősdi.

Cloak of Darkness: ugyanez, tápósabb kiszerelésben, mely a közeli szövetségeseket szintén elrejti szem elől.

Control Animal: nna, hogy a vámpírok képesek az uralmuk alá hajtani az állatokat, az remek móka. De felvetődik a kérdés: miért jó hecc egy csirkével rohangálni össze-vissza? Hát tessék megnyugodni valamint gondolkodni, ugyanis megvan annak a haszna.

Bat Form: a vámpírok természetesen itt is képesek denevérré változni, ám extra figyelmességképp itt több bőregér is nyerhető egy vámpírból. Hogy mennyi, az vámpírunk egészségi állapotának függvénye. A polimorfizáció természetesen reverzibilis, ahhh!

Terror: a jó vámpír minden különösebb megerőltetés nélkül sarkallja azonnali tócsaeresztésre az egyszeri halandót, aki ezen bénító rettegés árnyékában támadásra abszolút képtelen, s életének legfőbb motivációja a vámpír körzetéből történő azonnali eliszkolás lesz.

Memory Leech: ez egy rendkívül bevállalós darab: segítségével a vámpír kiszipolyozhatja valamely általa választott ellenséges lény véletlenszerűen deklarált képességét oly módon, hogy az áldozat azt sohasem kaphatja vissza, sőt: a vámpír megszerzi, s alkalmazni is tudja az ily módon szerzett tudást. Zseniális húzás. Csakúgy, mint a megkötés: egy vámpír csak egyetlenegyszer használhatja ezt a képességet.

Lich: ők lennének azok a mexállottak ugye, akik hajlandóak lemondani lelkükről, hogy az idők végezetéig tanulmányozhassák a mágia természetét, akár ilyen sajátos testben is. Ennek megfelelően spell repertoárjuk határozottan zsírosnak mutatkozik, kocsányoljátok: Animate Corpse:





Adj király katonááát!

a legelemibb s legklasszikusabb feltámasztós trükk, melyet értelemszerűen az elhalálozott lényekre célszerű ráolvasni, s melynek végterméke pár csképű zombi, akik éppoly engedelmesek, mint amilyen büdösek.

Animate Dead: az előbbi bűvige laposabb kiszerelésben, mely ennek megfelelően több zombit eredményez, s örvendetes módon a már oszlásnak indult tetemeket is új létre hívja.

Black Plague: igen gonosz trükk. Segedelmével valami roppant rosszindulatú nyavalyával sújthatunk egy általunk kiszemelt egységet, akinek HP-i erős, egyenletes csökkenést mutatnak be exitálásig, az egyedüli gyógyír pedig a papi Purify bűvige lehet. S ami a legjobb: a rontásfertőző, hehe.

Evil Eye: ellenséges lényre olvasandó bűvige, mely segítségével a lich is látni fogja mindazt, amit a célpont érzékel. Roppant elegáns spell. Pentagram: a Földben lévő energiák szentségtelen koncentrálása révén a lich képes létrehozni egy pentagrammát, mely területére állva a légió egységeinek HP-i s manapontjai egyaránt regenerálódásba fognak. Igen hasznos trükk.

Essence Transfer: a lich szükség esetén áthelyezheti szentségtelen esszenciáját egy másik síkra, ily módon kerülve el az esetleges problemákat, melyek a rárontó tíz-tizenöt templomos lelkesedéséből fakadhatnak. Ilyenkor a lich gyakorlatilag halottá válik, ám idővel esszenciája visszaköltözik testébe, sőt: az eltelt idő alatt némi HP s mana regenerálódás is üti zörgő ujjacskáit. Tökjó.

Apocalypse: rendkívül hatékony spell. Aki nem hiszi, járjon utána, hohho.

Abyssal Gate: itt riszörcsölhetjük a lichek imént tárgyalt spelljeit.



Ez az egység minden építmény felett jól mutat...

Twisted Mansion: ugyanezen nóta, vámpír vonósokra. (Bocs.)

Bone Yard: ez egy nagyon kellemes hely, itt hívhatjuk új létre a valamikori sárkányokat, melyek paleontológiai múzeumokból szökött csontvázrémségek módjára riogatják a humán hadakat, s csalnak méretes mosolyt orcánkra. A böcsületes Bone Dragon ugyebár tüzet lehel, jóllehet befizetnék egy előadásra, ahol ennek biológiai hátteréről értekeznek.

Grafika, zene

A progi grafikus kimunkáltsága határozottan megnyerő, sőt megkockáztatom: az egységek animációi tartanak ahhoz a részletességhez s folyamatossághoz, melyet eleddig csak a — ne tessék nevetni — Diablo első epizódjában láthattunk. Persze rulezik a második epizód is, de még a flanelinges, szemüveges „nördök" is beláthatják, hogy az első epizód animációi egyszerűen szebbek. A térképkészletek szintén dicséretet érdemelnek: kellő változatossággal s részletességgel bírnak, s persze alap a kampány s térkép editor is, hogy senki se mondhassa, hogy már kívülről fújja az összes térképet. A fightok bonyolódása külön öröm: fröcsög a vér ezerrel, egy esetleges ctritical hit jótékony hatására szétplöttyen a fejszerkezet, szóval semmi köntörfalazás, avagy habiszti: csak az látható, ami valóban elvárható, mikor egymásnak ront pár felbőszült humanoid, kezükben mindenféle éles és súlyos eszközzel. Persze ki is lehet kapcsolni a vért. Hja, meg a monitort is.

Apró, de meglehetősen röhejes szépséghiba a hőroszok s az épületek méretarányainak egymáshoz való viszonyulása, mintegy: tessék bevizsgálni a Curienes fotót — természetesen ne azt, ahol szerteszél van szegény húsz tökös ork gyűrűjében, hehh...☺

A Starcrafthez hasonló piciny kis animációs portrék egytől-egyig igen tetszetősek, s az egységek szinkronhangjai is ülnek. Csak kevés van. Nagyon nagy kár, hogy a fejlesztők megelégedtek az egységenkénti három-négy behányással, hiszen kevés nagyobb öröm érte az egyszeri RTS fant eddig, mint mikor azt hallotta: „When my work is finished, I'll coming back for you!" — műértők vágják, miről is beszélek, ugyebár.☺

A videók is külön méltatást érdemelnek: egyrészt olyan szinten brutálisak, hogy azokat szemlélve megállt a számban az „orbitónecukker", megvalósítás szintjén pedig csak az etalon Diablo II animációkhoz mérhetőek. De frankón, aki nem bírja, az ne nézze: a Phantagramos bácsik nem kifejezetten szívbajosak.

A zene teljesen kultúrált, gazdagon s mívesen hangszerelt, egyedül az ember hátán futkározó jeges ujjak jótékony érintése marad el. Pedig volt már olyan RTS is. Ezzel együtt ülnek a nóták, a mérsékeltebb pontszám a szegényes szinkronhangoknak köszönhető.



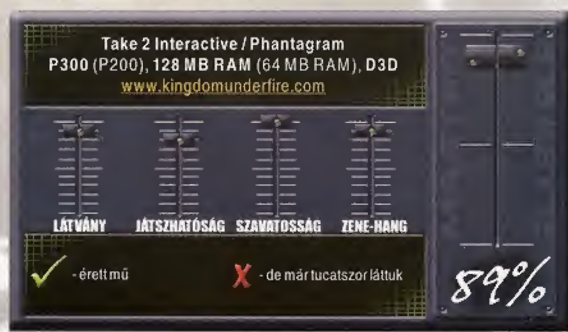
Ősök és Hősök

Adottak tehát a horribilis előállítási költségekbe kerülő helyi hatalmasságok mindkét oldalon, kik közös jellemzői a rendkívül magas HP és/vagy támadóértékek s specialitások, s akiket úgyis meg fogunk ismerni, lévén a kampányok fő irányvonala ezen pozitív, és negatív hőroszok szemszögéből láttatja az eseményeket. Természetesen a kampány küldetések legalapvetőbb eleme, hogy aktuális szuperhírónknak túl kell élnie a forgatókönyvet, ám mielőtt bárki is a mellkasát verdesné két kézzel, jelzem: a Kingdom Under Fire igen rövid idő alatt bekeményít, sőt: a bekeményítés tempóját valamilyen szinten ízléstelennek is tartom. Elég nagy vicc, hogy a humán kampány első küldetésében feladatunk átzavarni az 1000 HP-s Curient egyik fától a másikhoz, miközben hat testőrrel oldalunkon levágunk három rettentő orkot, aztán a következő pályán már maroknyi paraszttal és két félig rombolt barakkal kéne tíz percen át állni a jó ízlés határait erősen súroló ork ostromokat.

Szóval a forgatókönyvírókat csókoltatom. A hadjáratok végigtolása ezzel együtt természetesen kötelező jellegű, ám mint minden RTS-nek, végül a Kingdom Under Fire-nek is a natív mesterséges intelligencia, avagy az egymás elleni játék során mutatkozik a vonzereje.

Az egységek színes tárházának s jól súlyozottságának köszönhetően aligha lehet, avagy kell sokat kötekedni: minden adott a minőségi, régi vágású RTS-ezéshez.

by GyZ



FarGate

„Én voltam itt előbb!" – Aha, csak hitted.

A világűr meglehetősen tágas hely. Olyannyira az, hogy a képtelen távolságokban ott lakozik az ismeretlen bolygók kolonizálásának ígérete. Minden jobb érzésű sci-fi történet alapmotívuma a vadűr végtelen monotóniájában való aktív részvétel, csakúgy, mint az idegen világok hódítására kelő ember s érdekcsoportok belső intrikái. No persze nem sci-fi a sci-fi valami kellően riasztó s agresszív idegen létforma nélkül, mely létforma természetesen ugyanott sejti az új élet ígéretét, ahol az emberi faj is teszi. Az igazi klasszikusokat (az ősrégi Supremacy, avagy a Masters of Orion sorozat) követően jó ideig javarészt a szimulátorok szintjén léteztünk az űrben, ám az utóbbi pár év, valamint jelen elmélkedésünk tárgya is jelzi, hogy az űrbéli stratégiák napjainkra új erőre kaptak. A Far Gate „RTS" feliratú pólóban érkezik a megmérettetésre, iránta tanúsított érdeklődésünk pedig ennek megfelelően maximális.

Űropera

A játék alapsztorija igazodik a hagyományokhoz, s legfőbb motiváció címén idegeneket szakajt a nyakunkba, melyek módszeres ki-, s leirtása lehet az emberi faj fennmaradásának kulcsa. Single Player módban feküdhetünk neki az emberkéink dicső proszperálását bemutató kampánynak, melynek elején egy igen kultúrált tutorialt etetnek meg velünk úgy, hogy észre sem vesszük. Tekintsük is át az alapoktól, hogy miből lesz az egyszeri csillagflotta, mely a későbbiekben szétkergeti a csúnya idegeneket.

A kezelőfelület három, „érintésre-nyíló-s-tetszés-szerint-nyitvahagyható" panelen alapszik, mely paneleket javarészt számok dominálják. Az űrbéli hadviselés legalapvetőbb eleme a flotta ugyebár, ezen számok pedig a kötelékünkbe tartozó osztagokat jelzik. Minden egységünk tagja valamely flottának, ezért is van szükség a felső panelre, mely a bal oldali panelen kiválasztott flotta összetételét jelzi. Ez kényelmes módja lehet valamely szuverén egység kiválasztásának. Csak elég egy jobb clicket nyomnunk a kontrollálni kívánt egység képére a felső panelen, s a kamera rá is áll ezerrel. Üdvözlendő, hogy ez az eljárás az ellenséges hajókon át egészen az aszteroidákig működik — elég csak a kívánt objektumra bökni —, így kényelmesen, rugalmas módon nyílik lehetőségünk a játéktér s a távolságok felmérésére.

Ha mindkét gombra ránehézkedünk, ki-be zoomolhatunk a kamerával, míg „üres" területen jobb egérgombot nyomva forgathatjuk azt ízlés szerint. Némileg szomorú, hogy nem tellett egy célzottan fel-lemozgató rutinra, így szintkülönbségek esetén kénytelenek vagyunk két ujjal az egérbe csimpaszkodva szerencsétlenkedni. Ez ugyan nem nehéz, de kényelmetlen.

A rutinos pléjerek egy szempillantás alatt levágják az egyes egységeket övező karikákat, melyek eltérő mérete s színe egyaránt nagy titkokat sejtet: a méret az aktuális hajó radarjának hatósugarát jelzi, így értelemszerűen csak az olyan területek „ellenségmentessége" garantált, melyet radarjaink egyrészt behatárolnak, másrészt emellett láthatóan mentesek a zavaró elemektől. Itt jön a képbe a színkód: szövetségeseink a zöld, a semleges résztvevők a fehér, míg ellenségeink a vörös karikáknak örvendenek. Az egyes típusok radarjainak hatósugara természetesen eltérő, így az aktuális feladat jellegének függvényében célszerű hajót választani. A közlekedés pofonegyszerű: „kiválaszt, elszalajt" alapon deklaráljuk a mozgatni óhajtott egységet, avagy flottát, majd bal egérgombbal megjelöljük a célállomást. A harmadik panelen adhatunk különböző feladatokat az éppen kiválasztottnak, így az itt található lehetőségek az aktuális hajó képességeinek függvényében alakulnak. Ha valamely flottánkkal operálunk, úgy itt vehetjük igénybe a rajok hatékonyabb szerepeltetésének érdekében a — TADAMM — formációkat. A program impresszív mértékű felállást ismer s kínál, az egyetlen gáz, hogy sok esetben nem adhatunk ki kellően konkrét parancsokat. Ékes példa a nyíl formáció: hogy az egységek képezte nyíl hegye melyik irányba áll, az sajna leginkább „picipécénk" pillanatnyi érzelemvilágától s szeszélyétől függ. S ez azért frusztráló. Harci egységeinknél természetesen alapból felejtsük bekapcsolva az „auto attack" funkciót, a bázisunk körzetében állomásozó rajoknak pedig célszerű lehet kiadni az „attack nearest" utasítást.

„Bázis?! Szó nem volt bázisról!" Most lesz: kolonizációs főhadiszállásaink alapjául azon állomások szolgálnak, melyeket egy Pre-Fab Kit üzembe állításával hozhatunk létre. Ezt hasonló módon ejthetjük meg, mint a formációk deklarálását. (Gy.k. monitor, jobb panel, deploy) Igen vicces szerkezet, mely úgy


Ím, a jó öreg „Várunk Szeretettel" formáció


Fúúúj, köpöd ki?!




Ez itt egy összecsapás


Tessék mondani: én kivel vagyok...?





[illegible]ett ez neked, veréb?

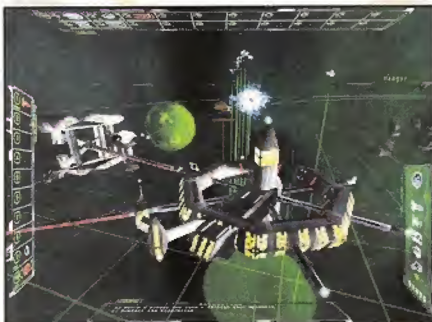
[illegible] perc alatt a klasszikus [illegible]sokra emlékeztető [illegible]ennyé „pakolja szét" magát, [illegible] mentől fogva ténykedé[illegible] alapvető gócpontjaként fogunk [illegible] révén ezen állomásokra épül[illegible] a vitális jelentőségű létesítmé[illegible] pl. az új hajókat legyártó [illegible] avagy a dokkok. Miután meg[illegible], milyen hajót is szeretnénk — [illegible] később — meg kell határoz[illegible] melyik flottába is kívánjuk beso[illegible] az új „ifjúszkájvókert."

[illegible]ások képesek magukat jó [illegible] ágyúval felszerelni, így [illegible] megejtése kifejezetten javal[illegible].

[illegible]es emberiség helyi Szent [illegible]a egy Copernicus [illegible] kolóniahajó, melynek [illegible]se a játék idő előtti végét [illegible]. Ennek szellemében, tessék [illegible] rá!

Űrhajókkal

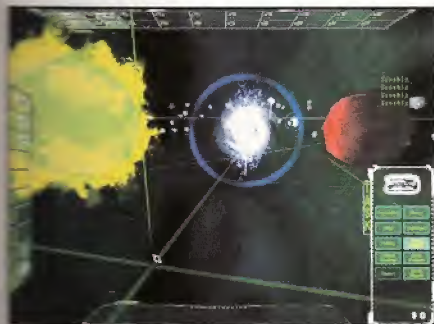
[illegible]orúhoz három dolog kell: [illegible] pénz és űr. Az utolsó tétel [illegible]etes módon itt mindvégig [illegible] így felvetődik a kérdés: miből [illegible] finanszírozni extrabrutális köte[illegible]? Nos, bányászatból. Mint az [illegible], az űrben viszonylag sok aszteroida kallódik, melyek csak arra várnak, hogy néhány felbőszült Utility Pod rájuk vesse magát, hogy az ily módon kinyert ásványi anyagokat a bázisra szállítva némi dohány álljon a házhoz. A Utility Podok automatikusan letámadják a környező aszteroidákat, s egészen



▲ *„Van kiadó szoba?" — csak az van*

addig szállítják a cuccot a bázisra, míg valami kósza ufonauta nem lövi őket pozdorjává. Kezdetben nem sok nehézségünk fog adódni a bányászattal, ám a későbbiekben érdemes lehet egy tucatnyi interceptort szétszórni a „kereskedelmi vonalakon", mintegy protokolláris megfontolásból. Az interceptorok fürge, ám nem túlzottan erős elfogók, ám olcsó előállítási költségük révén, rövid időn belül impresszív méretű flottákat kovácsolhatunk belőlük. Szigorúbb, ám lomhább madár a Gunship: nagyobbat durrant, s a strapát is jobban bírja. Relatív lassúságuk s jóval magasabb előállítási költségük azonban komoly ellenérv a csak Gunshipekre támaszkodó flottahaderővel szemben.

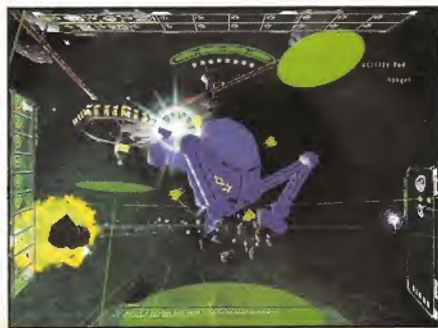
Adott a Carrier is, mely az általa szállított Fighterekről s tekintélyes méreteiről híres.



▲ *[illegible] igazság idekint van...?*

A Minelayerek segedelmével értelemszerűen űraknákat s egyéb szeretetcsomagokat helyezhetünk el a roppant kíváncsi természetű ellenséges felderítők örömére. Apropó, felderítő: van ilyen nekünk is, barátságos radarral s gyors hajtóművel. Van itt egy ilyen Tug nevű madár is: ők lennének a helyi elvontatók, ha valamit feltétlenül el kéne vontatnunk valahova.

Akadnak még itt típusok, de sajnos nem mondhatnám, hogy szép számmal: a létesítmények s az űrhajók szintjén is kevésnek érzem a választékot.



▲ *— Mi ez a kék izzzéééé?*
— Közöd...?



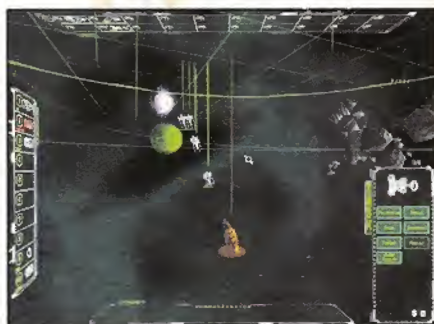
Üres estékre

Összegezve a látottakat s hallottakat — a zene egészen figyelemreméltó, s néhol igen bevállalós fordulatokat is vesz — tetszetős darab a Far Gate. A móka esszenciája persze a multiplayerben rejlik, melyet a népszerű mplayer.comon bárki ingyenesen nyomhat.

Egy gondolat bánt engemet: miért nem játszhatunk az idegenekkel?

Hja, persze, anyu megtiltotta...

by GyZ



Microids / Super X Studios
PII 400 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D
www.far-gate.com

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓ - Van benne kampányeditor is!

✗ - ...és?

89%

State of WAR

Idegháború

Addig jó, míg érik az embert meglepetések. Ha valahol, akkor a szórakoztató informatika (bahh!) területén feltétlenül létjogosult ezen megállapítás. Mert ugye napjaink — játékokat is nyüstölő — PC hívei viszonylag gyakorta kapnak manapság „dözsavút". Ékes példa e-havi jeles föffenetünk, a Kingdom Under Fire, melyet nagyon szépen összelopkodtak innen s onnan, majd olyan ízléses s fogyasztásra ingerlő módon tálalták, hogy a jobb érzésű teszternek nincs lelke megalázni, jóllehet látta már az egészet elejétől a végéig. Persze a jobb érzésű teszter gyomra ettől függetlenül még igen kényes, úgyhogy a soron következő „direktklón" számára semmi jót nem ígérek, hohho. Ily magasröptűnek szánt elmélkedés után jogosan merül fel a kérdés: „Mirő' beszél ez?"

Az úgy volt, hogy...

Hosszú évek háborúskodása után alapítja meg hét világhatalom a Hét Haza Egyesített Föderációját (UFSC) Az egyezmény értelmében minden tagállam a Föld békéjének s védelmének megőrzése érdekében használja fel haderejét, így a különálló érdekcsoportok képtelenné váltak katonai úton érvényesíteni akaratukat. Évekkel később a Föderáció megalkotja a Föld teljes területét lefedő védelmi hálózatot, melyet Overmindnak neveznek el, s melynek kifejlesztését az anyabolygó legjelesebb programozói, tudósai végzik. Mintegy 22, lakott területektől távol eső katonai bázis tartozik az irányítása alá, melyeket az Overmind lelkét jelentő intelligens szoftver szabályoz, s mely konfliktus esetén azonnal képes mozgósítani a bázisok teljes haderejét. A szoftver elindítása óta nem létezett katonai eszköz, melyet ember irányítana. Csupán a tagállamok kapták meg a formális jogot az Overmind életre hívására. Az általános lelki s szellemi szegénység jegyében tengődő társadalom petyhüdt keblén erősödik meg több, magát egyházként deklaráló s megváltást ígérő szekta, melyek közül is egy kiváltképp kiemelkedik, s melynek neve: - TADAMM — Beho-Sunns. A szekta idővel beférkőzik a társadalom minden szintjére, még a politikai elitben is szimpatizánsokat szerez. A szekta célja valójában az Overmind kiiktatása majd megsemmisítése, hogy aztán rátehesse kezét a bázisok haderejére, s átvegye a Földön az uralmat. Egy szép napon meg is próbálják feltörni az Overmindot, de elbukják a partit: legalábbis az Overmind védelmét kódoló fickó vastagabb jeget gyártott, mint amekkora Gézuka jégcsákányának feje. Konklúzió: az Overmind bekattan, néhol lyuk képződik rajta, a szekta pedig beköltözik ezen szétszórt lyukakba. A Föderáció értelemszerűen azonnali kipucolásuk mellett dönt, s meghirdeti a Háborús Állapotot. (gy.k. State of War.)

„Prfsszionalistaaa...."

Rögtön első blikkre megállapítható, hogy a State of War amatőrök munkája. Mielőtt bárki továbblapozna, csak annyit mondanék: nyetenye. (Copyright by CoVboy) mert azért elég kultúráltan meg van itt kenve minden: a tájkészletek, a robbanások, épületek s egységek megvalósítása egyaránt gazdagon kimunkált formát mutat, ám egyszerűen mindenről üvölt húszezerrel, hogy nem a professzionális gyakorlat jegyében fogantak. (Miszerint ugye Mr. Konszepsöniszt megalmodja a monsztrét, Mr. Leonardo papírra veti azt, majd a tucatnyi zsírprofi 3D artist megnyomja az egészet úgy s abban a formában, amit az orruk alá toltak.) Az említett kimunkáltság s gondos törődés azonban kellően magas formanívóra hozza az összképet ahhoz, hogy elmondhassuk: még a Kingdom Under Fire után sem fogunk beleságadni a State of War látványvilágába. Sőt! 1024*768-ban javaslom a játékot, így egészen erőteljes, rajzfilmszerű képet kapunk az arcunkba, mely szinte már filinges.



▲ Mecholdódott probléma.

Azt gondolná az ember, hogy valami újabb klasszikus klónnal hozta össze a Sors, de neeem: itt kérem semmi sincs úgy, ahogy gondolnánk. S ez jó, nem?

Pókerparti tankokkal meg mechekkel

Először is, jééé, nincs Fog of War. Ki hitte volna, hogy ezt is megérjük...? Kezdjük az egészet az alapoktól: adott egy közlekedőedényre (gy.k. repülő csészealj) emlékeztető képződmény, ő lenne az úgynevezett Advancer, akit mostantól tessék legkedvesebb s legféltettebb egységünknek tekinteni, s aki mindjárt brillírozni is fog nekünk. Legalapvetőbb célkitűzésünk az ellenfél bázisának szétamortizálása, az ehhez vezető út pedig nyilván az ellenséges vonalakon s létesítményeken való átgázolás révén nyílhat meg előttünk. Először is el lehet felejteni a klasszikus építkezősdit: a térképeken már előre adottak a legvitálisabb építmények, melyek vagy semlegesek, vagy már valamely csapat birtokában vannak, s az ottani érdekcsoportokat szolgálják, mintegy. Ugyanis jön a legjobb: ezen épületek automatikusan működnek, s profiljuknak megfelelően megállás nélkül ontják is magukból az ontani valót. Adott először is a gyár: ő készíti az éppen hozzáférhető büntetőszerkentyűket. Hogy melyeket is, az a gyár technikai szintjének függvénye. Ezen szint emeléséhez kutatásokra van szükség, mely kutatásokat egy laboratórium megszerzésével végezhetjük el. Ha az akkumulált tudás birtokában készen állunk a technikai proszperálásra, úgy az Advancer segítségével megemelhetjük a gyár technikai színvonalát. Mely ennek örömére már valami agresszívabb vasdögöt fog gyártani nekünk. Az Advancer mindemellett képes megjavítani rongálódott létesítményeinket, úgyhogy tessék őt folyamatos mozgásban tartani!



▲ Egy kósza darab vas. Maradhat.

Hogy is lehet megszerezni az egyes épületeket? Két választásunk van: vagy az Advancer erre szolgáló funkciójával — ellenséges, vagy semleges épület felett derék kis ufónk automatikusan elkezd kotlani,



▲ Nna - ez már szituáció.





▲ Bye bye...

kimért, valósághű tempóban, hogy az ember egyrészt pontosan átgondolhat minden lépést, másrészt pedig csak döbben lefele, hogy egy amatőr brigád pofátlan precizitással ragadja torkon a kérdést. (tudom, tudom: már előttem a Seadogsban. Bajod?). Elkalandoztam, mint kéz az asztal alatt — ha már a birtokunkban van egynéhány gyár, kezdhetünk tovább nyomulni: a másik igen vicces épület a légi csapásokért felelős. Tessék elfoglalni egy ilyen épületet is, majd örvendezni: hamarost lehetőségünk nyílik a legkritikusabb területeket extralaza levegő-föld rakétákkal s szőnyegbombákkal beteríteni. Roppant látványos, elegáns, s igen hatékony húzás. Bizonyos cuccok pénzbe kerülnek, (de pl. a gyárak ingyen s bérmentve kínálják a portékáikat) pénzhez pedig a szintén elfoglalandó aranybányákból juthatunk. Ezen pénzbe kerülő szakszerkezetek a védelmi vonalak erősítésére szolgálnak, úgymint: földi, avagy égi célpontokat megzúzó sentry gunok, előbbi stabil, utóbbi mobil kiadásban. Természetesen adottak ezek fejlettebb konstrukciói is, melyeket már nem árt jóval komolyabban venni, mint az alap modelleket. Az egyetlen támadható repülő egység ugye az Advancer, (a rakétákat lövő vadászt ugyanis nem mi irányítjuk. Meg nem is Sz.JVC., huhh...) s ezt sem véletlenül találták ki így. Légierőnk másik jeles tagja a tekintélyes méretű s bűbájosan naív megvalósítás jegyében fogant (mely egyébként mindenre jellemző a State of Warban) transzporter hajó, mely szintén automatice válik hozzáférhetővé, s mely tucatnyi egységet pakol az általunk preferált régióba. Ami ugye nem utolsó szempont, amennyiben kívülről nehezen megközelíthető, erősen védett területeket óhajtanánk ízekre szedni. A maradék épületek az egyes gyárak üzemtempóját tunningolják, s mint ilyen, szintén kedvünkre való létesítmények, ugyebár.

[illegible] nem „bűvöli" a létesítmény [illegible]jogát a saját csapatába. Más [illegible]ánk is van, ez pedig a [illegible]misítés: a lerombolt épület [illegible] nem omlik össze, hanem [illegible]álódik, majd szintén [illegible]rol a tulajdonjoga. [illegible]zött militaristák s a [illegible]ális megoldásokat kedvelő [illegible] s urak most persze [illegible]etnek, de én azt mondom: [illegible]ció kitűnően muzsikál, [illegible] erénye pedig az [illegible]etetlenül is ideghábor úba [illegible] játékmenet. Értem ezt [illegible]képpen. Mert nézzük csak: [illegible] egység s alig pár épület van, [illegible] ezekből adódó kombinációs [illegible]ségek kellően átgondoltak [illegible] hogy pure, hamisítatlan [illegible]át kapjunk az arcunkba. [illegible] okát leginkább a nyersanyag [illegible]getés csaknem teljes [illegible]zésében látom. Ezen [illegible]szerű, s módfelett időigényes [illegible]osság valamint a Fog of War [illegible] hiányának köszönhetően [illegible] hadviselésre számíthat az [illegible] júzer. Mert ugye jön minden [illegible] ami jöhet, s így a monitoron [illegible]atlan, folyamatos [illegible]skodás zajlik. Ráadásul olyan



▲ Szása.



▲ Ez egy igen szép pukk, nemde?



Grafika, zene, meg minden...

Bizonyos vonatkozásokban már méltattam a grafikát, ám itt külön kitérek a speciális effektekre: a detonációk alkalmával bekövetkező képernyőrázkódás s lens flare effektek — nem is beszélve a robbanás megjelenítését — egyaránt példaértékűek. Az épületek izgő-mozgó elemei tükörsimák, a botrányos mozgású mecheket leszámítva — melyeket semmiképp sem ártott volna alapból újragondolni — az egységek is tetszetős animációs kultúrával rendelkeznek. A jó ízlés határain belül maradó színes felhők megjelenítése megint csak a State of War alkotóinak jutott eszébe először, s a szétamortizált egységekből, kiégett épületekből gomolygó füst is bejön. Érdekesség, hogy a készítők ráébredtek egy zseniális scroll megvalósításra: nem kell a képernyő szélét toszogatnunk az egérrel, elég a jobb egérgombot nyomva tartani, s oda húzzuk a kamerát, ahova akarjuk.

Szóval kellemes darab ez. Egyszerűen kidobálták a klasszikus RTS-ekben fellelhető s mellékesen teljesen életszerű elemeket, s csak a konfliktusokra koncentrálnak. Az eredmény egyértelműen feledteti a progi amatőr mivoltát, noha már jeleztem, hogy üdvöskénk nem az a fajta amatőr munka, melynek láttán az ember két napon át lelkibeteg lesz, hanem az, melyet a nagyobb kiadók elnézve azt mondják a Kingdom Under Fire készítőinek: „Gyerekek, ti is tudnátok ilyet...?" S pontosan ezért kap több pontot, mint e havi — számomra szintén kedves — másik befutónk.

by GyZ

Cypron Studios / Crystal Interactive
PII 300 (P200), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D
www.cypron-studios.com

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓ - Tömény „vór"

✗ - Atompixel, amatőr videók

92%

Star Trek Starfleet Command II Empires at WAR

Űrhajósok, fedélzetre!

Igazán nem telt el sok idő az utolsó Star Trek adaptáció óta. Már legalább kétszer leírtam valami hasonló szöveget, de nem vagyok képes napirendre térni eme ST dömping felett. Tévedés ne essék, én most nem azért kaparom ezt a monitoromra, mert van valami bajom a műfajában nem egyedülálló sorozattal. Azt viszont biztosan állíthatom, hogy ennyi játék, ugyanarról a filmről (vagy bármi másról) még nem nagyon született. És most egy kis dicséretként — soha ennyi jó nem született egyazon témában - mint a Star Trek (és az ebből készült játékok). A Starfleet Command első részével, bizonyára találkozhattak az űrstratégia megszállottai. Őszintén bevallom, hogy az előző rész kipróbálása után, én valami IG II koppintásra számítottam. Egy olyan játékra, ahol a folyamatos űrbéli csatározás mellett megjelenik valamilyen formában az úgynevezett „szárazföldi" harc is. Csak most, a program kipróbálása után értettem meg, mekkora baklövés lett volna, ha beleépítik az általam elképzelt részeket a játék folytatásába. Ez egy űrhajós stratégiai játék te agybeteg — gondoltam magamban, miután közelebbről is megszemlélhettem a progit. Mi a fenét keresne ebben, holmi gyalogság és páncélosok. Az egész értelmét elveszítené egy szempillantás alatt, hiszen már nem arról szólna, amit a programozók eredetileg elképzeltek (és nem volna méltó folytatása az előző résznek). A néhány sornyi bevezető után ismerkedjünk meg a föderációval és a velük hadban álló szereplőkkel.

Fajelmélet és stratégia

Elsőnek természetes, hogy magáról a föderációt ejtek néhány szót. Hajóik aránylag jó tűzerővel rendelkeznek és a manőverező képességük is elfogadható. Pajzsaik közepes minőségűek, de van egy olyan tulajdonságuk, mely egyedülálló a többi fajjal szemben. Ez nem más, mint a kivételesen gyors pajzsfeltöltődés, melynek segítségével a kilátástalan küzdelmekből is győztesen kerülhetnek ki. Másik lényeges dolog még, a végtelenül jó hatásfokú radarrendszer (talán a legjobb). Ennek segítségével, még a rejtőzködő hajókat is képesek felkutatni. Kerülik a konfliktusokat, a békés megoldások hívei.



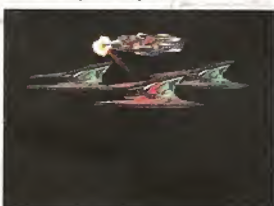


Klingonok. Szerintem senkinek sem kell őket külön bemutatni. Gyors manőverezésű kicsi hajóikon, nagy tűzerejű fegyverzet kapott helyet. Gyenge pajzsokkal vannak felszerelve, melyek nehezen töltődnek, viszont van álcázó berendezésük. Addig, amíg ez fent van képtelenek a lövésre (lásd a filmekből). Taktikájuk, hogy becserkészik az áldozatot, majd gyors intenzív támadással elintézik azt. Az azonnali, meggondolatlan támadások jellemzőek rájuk. Általában magányosan, és nem kötelékben járnak. Igen agresszív faj.



▲ *Oppá, ez egy fekete lyuk lesz. Pápá...*

Romulán. Az űr „rejtőzködőinek" nevezik magukat. Jó pajzsokkal felszerelt hajóik vannak. Fegyverzetük a létező legerősebb plazmatechnológiára alapul. A Klingonokhoz hasonlóan ők is rendelkeznek álcázó berendezéssel, viszont nekik nem muszáj kikapcsolni azt a lövések előtt. Üröm az örömben, hogy álcázva csak gyengébb pusztítást tudnak véghezvinni. Aránylag jól manőverezhető hajóikra némely, a többi faj által használt plazmafegyver hatástalan. Lesből támadnak, és mindig van a támadó hajó közelében egy másik is, ami azonnal fedezni tudja, ha baj van.



Lyran. Igen gyenge védekező mechanizmus jellemzi a Lyran gépeket. Falkában vadásznak, a néha csak két vagy három személyes cirkálókkal. Stratégiájuk a „csipkelődés", amivel maguk után csalják az ellenfeleket egy olyan helyre, ahol a társak már csapdát állítottak. Nagyon gyors a manőverező képességük, de fegyvereik egy kicsit pontatlanok.



▲ *Dicső flottánk hátulnézetből is ijesztő*

Hydran. A pengeharc mesterei. Speciális technológiájuk segítségével behatolnak az ellenség pajzsa alá. Itt a saját fejlesztésű lézerfegyverzetükkel, egész egyszerűen szétvágják a hajó burkolatát. Kisebb hajóikkal magányosan vadásznak, de előfordulhatnak falkákban is. Területvédő vagy szerző stratégiát képviselnek. Ha muszáj, inkább megfutamodnak.

Gorn. Hajóik nagyon lomhák. Ezeket elsősorban a nagy távolságok megtételére tervezték. A folytonos hipertéri utazás miatt, talán a legerősebb pajzsokkal rendelkeznek. Szinte mindig többen vannak, és az agresszivitás is nagyon jellemző rájuk. Mivel lassúak a hajóik, ezért a bekerítéses stratégiát részesítik előnyben. Míg az egyik fél megpróbálja folyamatos tűz alatt tartani a célpontot, addig a másik menekülést színlelve hátba támadja azt. Egyes fegyverek hatástalanok a Gorn hajókra.

ISC. Igen különös hightech, elgépiesedett faj. Nagyon fejlettek a fegyvereik és a szenzorrendszereik. Szinte bármit képesek letapogatni és analizálni, így derítve fel az esetleges gyenge pontokat, a hajók pajzsán vagy elektronikájában. Jól kiképzett parancsnokaik, összehangolt támadásokat intéznek az ellenséges gépek ellen (főleg a gyenge pontokat veszik célba). Hajóik különlegessége, hogy minden oldalról fegyverekkel telerakva, így bármilyen szögből képesek tüzelni.

Mirak. A Klingonokhoz hasonló „ultraagresszív" faj. A sötét mágia mestereinek nevezik magukat. Fegyverzetük kizárólag rakétákból áll, de abból több ezret is magukkal képesek vinni. Harcmodoruk, hogy előre kiszámított pályákon rakétákat lövöldöznek ki, ezzel próbálják megtéveszteni a másik fél védelmi rendszereit. Hajóik gyorsak és jól manővereznek. Általá-



▲ *Persze, a nagyobbak egyből a kicsit bántják!*





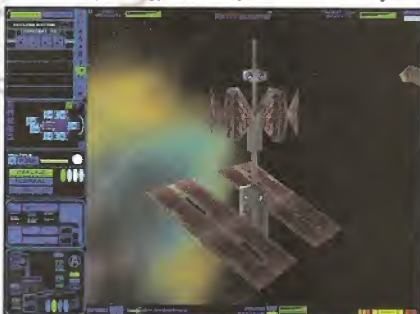
A föderáció kilépett a hipertérből

...ben portyáznak, a gyors és megsemmisítő csapásokat részesítik előnyben. Nagyon jól kiegyensúlyozott, a felek védelmi és támadó rendszereinek felépítése.

Bele a közepibe

...ben, három lehetőség közül választhatunk. Az első a tanulási rész, amiben igen hasznos információkat kaphatunk a játékról. Mindenkinek ajánlom figyelmébe, mert nem ...csaviz a progi irányítása. Igen ...tt és bonyolult menürendszerrel ...megbirkóznunk. A második rész... (Skirmish), gyors játékot gene...k. Ez főleg a gyakorlottaknak ..., mivel itt szinte azonnal ... ellenfeleket kapunk a nya... A belépés után kiválaszthatjuk ... tetsző fajt és a hozzájuk ... hajótípusok között is, válo...k. Mindegyikük rendelkezik ...al, melyek a páncélozott... fegyverzetben, sebességben ...ek el egymástól. Pontosan ... le a fentiekben a főbb ...ket, mert így könnyebben ...ték, ki a szimpatikusabb a ...ra. Mindenkinek van egy-egy ... tulajdonsága, és ezeket ...ok szerint ki is használhatják. A harmadik rész, (Campaign) a gép által generált küldetéseket tartalmazza. Természetesen csak az idegzetünket kevésbé igénybe vevő pályákkal találkozunk az elején, aztán ezt a végtelenségig lehet fokozni.

Néhány szó az irányításról és a kezelésről. A képernyőn, körbe elhelyezve megtalálhatóak az aktuális állapotjelzők (páncélozottság, energiaszint, iránymeghatározás, stb). Több szót nem vesztegetek rájuk, hiszen elég egyértelműek. A bal felső sarokban található a leglényegesebb irányítópanel, a hajónk szíve. Ennek a szélén helyezkednek el a parancsnoki kapcsolók, melyekkel az egész hajót és egyben a flottát is kontrollálhatjuk. Sorban a következők: fejlesztés, tudományos tiszt, biztonsági tiszt, fegyverrendszerek, kommunikáció, védekező rendszer, flottaparancsnokság, taktikai térkép, energia elosztó rendszer. Használatuk pofon egyszerű. A fejlesztésnél hajónk állapotát mérhetjük fel, és ugyanitt javíthatjuk is azt. A tudományos tiszteknél használhatjuk a szkennereinket (hatótávolságuk némely esetben állítható), és az önmegsemmisítő rendszer is itt kapott helyet. Biztonsági tisztünk felelős a hajón lévők testi épségéért. Innen lőhetjük ki a mentőkapszulákat és ellenőrizhetjük a sebesülteket. Fegyverzet panelünkön kiválaszthatjuk a használni kívánt pusztító cuccokat, valamint azok tűzerejének mértékét. Kommunikációs ablakunkból adhatunk parancsokat hajóinknak (miután a flotta képernyőn kijelöltük őket). A védelmi panel pajzsaink töltöttségét és védelmi erejét jelzi. Átállíthatjuk, hogy melyik oldalra szeretnénk több vagy kevesebb energiát irányítani. A flotta képernyő, a rendelkezésünkre álló hajókat és azok helyzetét mutatja. Taktikai térképünkön pedig színes vonalak megjelenítésében figyelhetjük végig győzelmünket vagy éppen a bukásunkat. Végül az energiaközpontban olvashatjuk le az egyes rendszerek állapotát, úgy mint: létfenntartó rendszer, pajzsenergia, kommunikációs energiaellátás, fegyvervezérlők energiaellátása és töltöttségi állapota. A hajó(k) irányítása elég elcsépelt, kellett egy kis idő, míg megszoktam. Van még egy nagyobb képernyőnk, a pajzsok állapotának kijelzésére, de ugyanez a hajóinknál is megvan, nem értem miért tették be a játékba kétszer.



Egy szereplő a mikrobiból



Festői látkép egy hadvezér számára







Summárum

Mielőtt lezárnám soraimat, lekarcolnék néhány fontos szempontot, amit érdemesnek tartok megemlíteni azok részére, akik még nem találkoztak az előző résszel. Szóval minden rosszallásomat félretéve, egy picit száraz a játékmenet. Van jó néhány újítás, amit kár lenne most ecsetelgetni, hiszen jobb, ha a játék közben fedezi fel mindenki. Mégis én úgy érzem, hogy a program maga nem más, mint az előző rész felturbózott kiegészítője. A zene nagyon szép és hangulatos (mint minden ST programnál), de a grafikai már egy kicsivel elnagyoltabbnak tűnik. Valami hiányzik az egészből. Hogy a főszerkesztő mondását idézzem: „Jó ez a zene, csak mi a francért nem csapsz már a húrok közé haver?". A programhoz megkapható a harmadik (bonusz) lemezke, ami egy rakás kiegészítőt, zenét, háttérképet, missziókat és egy speciális küldetéscsomagot is tartalmaz. Talán ez is közrejátszhat abban, hogy egy kicsit „kiegészítő" szaga van a dolognak. Mindenesetre addig, amíg meg nem jelenik az IG III, el lehet szórakozni vele.

-Uriel-

Interplay / Taldren — 14° East
PII 400 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D !
www.interplay.com

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓
- szép zenei effektek
- mint stratégiai játék, megállja a helyét

X
- az előző részhez képest nem valami nagy szám
- idővel elég uncsi
- bonyolult az irányítás

75%

GUNLOK

Ha rossz leszel, kapsz egy robotot!

Minden magára valamit is adó nép rendelkezik próféciákkal, amik fellebbentik a jövőt rejtő fátylakat. Sokat felemlegettek közülük az elmúlt évek világvége-hisztériájával kapcsolatban, de ezek mind a jelenre, ide a kétezredik év környékére vonatkoztak. Szerencsére - legyenek akár több ezer évesek vagy viszonylag újak, származzanak Dél-Amerikából vagy a polinézektől - mind egy szálig hamisnak bizonyultak a teljes katasztrófát illetően. Legalábbis én így tudom.

De van egy legenda, amit viszonylag kevesen - csak a beavatottak - ismerhetnek, hiszen olyan komor képet fest a jövőről, hogy simán leadható lenne egy kereskedelmi tévé hírműsorában. Mivel szeretlek benneteket, most megosztom veletek a jóslatot, de ezzel lehet, hogy nagy bajt szabadítok a fejemre. Ki tudja, miután ez az írás a kezetekbe került, már nem leszünk többé? A bosszúra éhes beavatottak, kiktől kiszivárogtattam az információt, bombatámadást intéznek a szerkesztőség ellen. Vagy mérges gázzal teli palackokat törnek szét az épületben, vagy puha párnákkal szurkálnak... de nem! Ez már olyan szörnyűséges, hogy inkább nem is folytatom. Térjünk vissza a jövendöléshez, ami valahogy így szól:

Ha a Mikulás sárba tiporja a gyerekek leveleit, ha a húsvéti nyuszi záptojásokkal dobálódzik (a fantázia szülte lények eltávolodása az emberi fajtól - egyesek szerint a dingó-kutyákat részesítik majd előnyben), ha az ártatlan babakocsi-tologató bőrfejüket támadó jellegű nyugdíjasok bántalmazzák, ha az óvodások elkergetik az óvó néniket és kikiáltják a Háromtól - Hatévesekig Anarchista Frontot (a közerkölcsök vészes romlása), ha a hetedik és tizenharmadik kerület nem kutyagumiktól, hanem burjánzó páfrányoktól fog hemzsegni, ha a tinilányok zenei érdeklődése a fiúzenekaroktól a komolyzene felé fordul, ha átmegyek a matekvizsgán (lehetetlen fantazmagóriák manifesztálódása), na akkor jön el a világvége.

A Gunlok története már a pusztulás után játszódik, az atomháború után. Az intróban kapunk egy tájékoztatást arról, miért nincs többé haver, buli meg szénsavas üdítőital, de a Rebellion cég próféciája szerintem sokkal fantáziátlanabb, mint a fentiek.

A nagy piros gomb megnyomásáig,

vagyis egészen a XXI. század végéig az emberek és az általuk kifejlesztett robotok teljes harmóniában éltek. Ez a módszeres elnyomást jelentette: az androidok takarítottak és főztek, az emberek meg nagy kegyelmükben néha megolajozták kopott csapágygolyóikat. De ez az idill nem tarthatott örökké, a droidok öntudatra ébredtek, szakszervezeteket és hadsereget szerveztek az emberiség, sőt egymás ellen is. Ez a rakoncátlankodás olyan mértékben elfajult, hogy a szenzortalan gépek ellopták az emberek legutolsó haditechnikai fejlesztését is, majd mindennek a tetejébe megnyomták a nagy piros gombot. Ennek következtébe az orbitális pályákon keringő csupa atomrakétával felszerelt műholdak lehajigálták a terhüket, egyenesen bele a Föld zöld arcába.

Jelenleg a robotok uralnak szinte mindent, az emberi faj néhány elkeseredett túlélője rezignáltan felvette a harcot (néhány helyre még a gépek se mertek bemenni, például Bronx vagy Józsefváros), most azonban megérkezett a humánok megmentője, egy igazi hős: Gunlok. Az ő eltökélt szándéka, hogy minél több borsot törjön a robotok orra alá (vagy valami olyasmiket csináljon, ami nem kedves a masinák számára), mindezt a civilizáció romhalmazán, a lerombolt városokban, a bolygó mostanra véraláfutásossá vált arcán.



Ott lehet valami érdekeset guberálni.



Harcosaim támadó jellegűek!

Miután a Föld banán alakú lett

Játékunk izometrikus nézetet prezentál, ami csekély mértékben változtatható is. A Control + le és fel nyilak segítségével lehet zoomolgatni, a lenyomott jobb egérgombbal 3D-s forgatást kapunk, hanyagul a képernyő szélére dobott kurzorral pedig nem mást, mint a képernyőt cibálhatjuk ide-oda. Ha netán teljesen elveszítettünk volna minden tájékozódási pontot, egy laza Tab nyomásával aktuális karakterünkre térünk vissza.

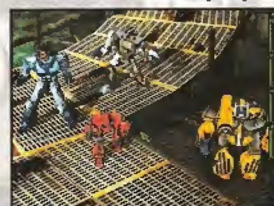
Az első pályán még egyedül van Gunlok, de mivel egységben az erő, nemsokára többen is csatlakoznak hozzá. Szám szerint három robot (na, hát nem ellenük harcolunk? Nem, ezek rendesek.). Tudóska, Fürgécske és Ütőke, van rendes nevük is, de így nekem jobban tetszenek. A főhős übertáp, a legjobb arc a környéken. Extrája: az Enter lenyomásával beugrunk Gunlok fejébe, egy sűrű zöldes moszattengeren átpillantva az ellenséges droidokat lehet becélozni, sőt ezután egy dupla kattintással Gunlok speciális energiacsóváját kilőve akár a legerősebb robotot is felhenteli, bár így csökken a saját életenergiája is.

Azért neki is elkél néha segítség:



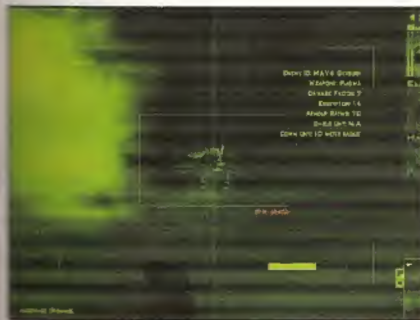
A színpompás átvezető animációk egyike...











▲ Gépmadár a láthatáron! Csipegetni jön.

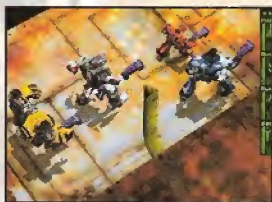
Tudoska különböző végtagjaival felszerelkezve szerel, gyógyít, ki-be kapcsol elektromos zárakat, felnyit ajtókat, ami igen hasznos tevékenység és szeretjük érte. Sajnos nagyon gyenge a futóműve, ezen kívül a páncélzatára sem lehet büszke. Fürgécske nevéből adódóan gyorsan görgeti a kerekeit, legnagyobb előnye, hogy át tud bújni olyan helyeken is, ahol a többiek elakadnának. Ütőke jóval nagyobb a társainál, vastag páncélzatáról ezernyi lövedék pattan már le ártatlanul, ergó első sorban a helye!

A képernyő jobb oldalán láthatjuk hőseink ikonjait, az invertory-kat jobb klikkel szedhetjük elő, nincs itt semmi turpisság. Hagyományosan, oly sok játékból ismert módon pakolgathatjuk a tárgyakat, két kattintással beugranak a lehetséges helyekre (a fegyverek kézbe, speckók a mellkasra), átadásnál elég áthúzni a másik figura helyére.

Fegyverből van bőségesen minden mi szemnek-szájnak: gránátlövő, lézer, plazma... Lőszer viszont annál kevesebb, ezt a romhalmazokból de inkább a dobozokból kell összekapirgálni. Van nekünk még ilyen-olyan robotzavaró, gyereküláb-szaggató és tankpáncél-átütő aknák, fogpiszkáló és rohadt paradicsom. A tervezők nem egy szimpla akciójátékot ígérnek, többször elhangzik a missziók elején a „légy óvatos és megfontolt" utasítás. Sőt esztelenség is



▲ Annak a doboznak már lakereszt!



lenne megpróbálkozni minden robot elpusztításával, inkább a feladatok lényegére kell koncentrálni. Ne felejtsük el, a harcban a lövöldözések alatt lehet rohangálni a találatok elkerülése végett, illetve pauzálni, hogy legyen idő kiadni az elvégzendő parancsokat.



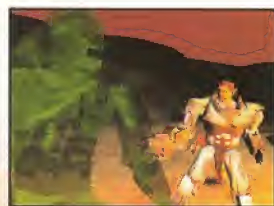
▲ Naná, hogy mindig a legnagyobb mordáj van a kezünkben!



Berozsdállva

Igazság szerint, mint észrevehettétek nem vettem túlságosan komolyan ezt az ismertetőt. Sajnos ez a játék hibája, úgy kb. a harmadik betöltés után már nagyon meguntam.

Viszonylag nagy a gépigénye, de ahhoz képest csúnya. A háromdimenziós megjelenítés nagyon vacak lett, több órás nyüstölés után sem voltam képes rendesen beleélni magamat. Ez egyrészt adódott a szerencsétlen nézetből, másrészt a textúrák térbeli elkülönülése sem meggyőző. Példának okáért sokszor üvöltözve követeltem brigádomtól a vízen való átkelést, de mikor a nézetet megváltoztattam, jöttem csak rá arra, hogy egy sziklafalat ostromolok. A csaták a mára már primitívnek számító géptermi „lőj arra, ami mozog, amíg az szét nem durran" stílust idézi, egyáltalán nem lenyűgöző látványossággal. Jobb lett volna, ha egy egyszerű „minden pályán mindent lerombolni" célt valósítanak meg, mint a sokszor feleslegesnek tűnő taktikázásokat, cselezéseket erőltetni a gyengén kidolgozott roncsok között.





A játék két CD-n foglal helyet, de az okát nem értem. A második lemezen nem több mint öt audio sáv terpeszkedik, ezek a zenék számomra hallgathatatlan, komor minimál technók, simán benyomhatták volna őket az első lemez mellé tömörítve.

Az utolsó szó jogán szerintem a Gunlokot hagyhatták volna ebben a formában tovább rozsdásodni, hiszen annyi más csillogó-villogó újdonság mellett így csak a szemétdombra hajítja az ember.

Balage

Virgin Interactive / Rebellion
PIII 500 (PII 266), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D
www.gunlok.com

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓ - lehet lőni
- poszt-nukleáris
- nem kötelező játszani vele

✗ - zavaró megjelenítés
- nincs hangulat
- kidolgozatlan, zavaró taktikai szöszmötölés

73%

QUAKE III TEAM ARENA



A multiplayer királya még fényesebb vértben

Ha most megkérdezném Magyarország hálóparti játékosait, hogy mondják meg melyik a kedvenc programjuk, akkor valószínűleg két tábor folyamatos acsarkodásának lehetnénk fültanúi. Az egyikük a címben is említett Q3A mellet törne lándzsát, míg a másik csoport az Unreal Tournament-et kiáltaná ki abszolút győztesnek. Az egyetlen szépséghiba az egészben az, hogy bármelyiküket kérdeznénk meg, biztos nem volna hajlandó beismerni, hogy néhanapján (vagy még többször is) azért odaül a másik program elé is.

Azt végleg ne akarja senki tőlem, hogy megmondjam melyik program jobb, mint a másik. Szerintem mindkettőnek megvan a maga jó és rossz tulajdonsága, valamint előnye és hátránya is. Ebbe beletartozik a grafikai motor optimalizáltsága, a botok AI-je, a jól tervezett pályák és végül a nagyszerűen kivitelezett multiplayer-es játékmenet. Az tény és való, hogy az UT valamennyivel szebbnek tűnt a legtöbb ember szemében (pl.: KeFe és Sz.JVC. barátom).

Most azonban ez a vélemény kezd megváltozni. A Q3TA, a most piacon lévő legszebb FPS játék, amelynek grafikai meghajtója is minden bizonnyal elérte azt a bizonyos Top-ot. Jómagam sosem tagadtam le, hogy a Quake a kedvencem. Ha volna rá időm, állandóan ott ülnék előtte, hogy gyakorolgassak, ne adj isten, hálózati játékot gyűrhessek vele (bár ez egyelőre csak álom marad). Az UT, megjelenése óta nem kapott egyéb kiegészítőt, viszont a Q3-nál várható volt egy mission disc Karácsonyi megjelentetése. Természetesen itt is van lehetőség egyjátékos módra, de az igazi lényeg, mint a címben is olvasható, a csapatjáték. Minden egyes mozzanat, melyet újításként fedeztem fel, ezt a tényt erősíti meg. A pontosítás kedvéért viszont a legszembetűnőbb dolgokat, külön pontokba szedem.



Van egy tonnányi új pályánk, textúrák, botok, skinek és átdolgozott mesterséges intelligencia, valamint néhány új hálózati játékstílus. Mivel a Q3TA kiegészítő lemez, ezért sajnos nem engedi előhozni a régebbi Q3 pályákat. Mondjuk, ez azért is van, mert rengeteg újítás van az újabb részben, és ezek a régiből, hiányoznának.

Van egy jó öreg CTF-ünk, melyet azt hiszem senkinek sem kell bemutatnom. Ugyanennek létrehoztak egy új ONE FLAG CTF verzióját is. Itt, a régitől eltérően csak egy semleges zászló van a pályákon, és ezt kell a lehető legtöbbször megszereznünk, majd elvinni a saját bázisunk „checkpoint-jára". Az 1.25-ös patchben már láthattátok ti is az új pontrendszert. Ugyanezt a Q3TA is használja, mégpedig a következőképpen. A CTF-ben minden egyes megszerzett és hazavitt zászlóért, egy CTF pontot és 100 sima pontot is kapunk. Ha sikerül megakadályoznunk azt, hogy zászlónkat elvigye az ellenfél, akkor kapunk 25 védelmi pontot.

Amikor már elvitték a zászlót, utánaeredhetünk a tolvajnak. Miután lepusztítottuk az arcát, visszavehetjük tőle a zászlónkat, és el is nyerhetünk vele 50 „retrieve" azaz visszaszerzési pontot. Természetesen minden egyes lelőtt ellenfél után is jár pont, melyek összegzését a parti végén láthatjuk.

Két másik, eddig még nem látott játékstílus a HARVESTER és az OVERLOAD. Az első és egyszerűbb az Overload, ahol a CTF-hez hasonlóan kell eljárnunk.



▲ *Vigyázzunk azzal a zászlóval, hé!*

Mindkét csapatnak van egy központja a pályán, ahol egy védőmezővel ellátott krómszínű koponyát találhatunk. A feladat az, hogy sikerüljön az erőmezőt a fegyvereink segítségével leredukálni, és végül kilőni a koponyát. Ezzel egy trófeára tehetünk szert. Ha véletlenül nem sikerül kilőni, akkor az energiamező szépen lassan újratöltődik. Ennél a játékmenetnél elég összeszokott csapatmunkára van szükség.

Nem árt az elején tisztázni, hogy kinek mi lesz a feladata. Jó, ha egyikünk csak az ereklye kilövésére koncentrál, míg a többiek fedezik őt, vagy az ellenfél többi tagját tartják távol tőle. Megemlítendő, hogy a botok is hasonló stratégiát próbálnak leutánozni, igaz nem mindig sikerrel.

A Harvester egy picivel komplikáltabb játékmód. Ennél is a trófeák gyűjtése a cél. Amint kilövünk egy ellenséget, a hátunk mögött megjelenik egy vörös vagy kék koponya ikonja. Ez jelzi, hogy hány frag-et gyűjtöttünk be. Minden egyes koponya, egy frag-et jelez.

A célunk az, hogy a frag-eket elvigyük, a pályákon elszórtan található ellenőrző pontokra. Ezek a csapatunk színével megegyező, a földből kifelé világító reflektorok. Ahány koponyát viszünk be, annyi ponttal leszünk gazdagabbak.

Jó vigyázni magunkra, mert ha még azelőtt kilőnek, hogy beváltanánk a pontjainkat, az összes elveszik.



Mi pedig kezdhetjük, az egészet elölről.

Végül itt van még a TOURNAMENT mód, ami nem más, mint az egyszerű deathmatch.

Van itt még nekünk egy rakás új POWERUP:

SCOUT: Ha felvesszük, drasztikusan megnő karakterünk mozgási és lövési sebessége. Ezt általában azok a védelmi szerepet betöltő játékosok szokták felszedni, akiknek feladata, az ellenfelek távol tartása és esetleges kilövése.

GUARD: Felvétele után fokozatosan feltöltődik a pajzsunk és az életenergiánk 200-ra. Amikor elveszítünk ezekből, néhány pillanat múlva újra elindul a feltöltődés és 200-ig meg sem áll. Használata a pontszerző játékosoknak javallott.



▲ *Ketten egy ellen. Hát ez nem szép dolog*

QUAKE III TEAM ARENA





▲ Megbomlasztottam Darkangel molekuláit

DOUBLER: Felvétele után, körülbelül a kétszeresére nő fegyvereink sebzési szintje. Vigyázat, mert a QUAD DAMAGE-re is hatással van, eszméletlenül nagy a pusztító ereje.

AMMO REGEN: A beszerzése után felvett első fegyverünk munícióját folyamatosan tölti, szinte kifogyhatatlan lesz a lőszerünk. Emellett növeli az aktuális fegyver, lövési sebességét is.

KAMIKAZE: A pályákon néhol található, krómszínű szárnyas koponya. Használható cucc, tehát az ENTER-rel aktiválható, mint a PERSONAL TELEPORTER. A nevében is benne van a rendeltetése. Aktuális pillanatban elsütve, oltári robbanást produkál, ami a fél pályát kitakarítja (a használójával együtt). Ha még az elsütése előtt sikerül a delikvenst kilőni, egy kis ideig ott marad a hulla helyén a koponya és fel is vehető.

Azonban ha nem lesz gazdája, akkor szépen magától elpukkan. Csapatjátéknál csak az elhunyttal egy csapatban lévő veheti fel a koponyát, ha a másik csapat próbálja meg, akkor jön a tűzijáték.

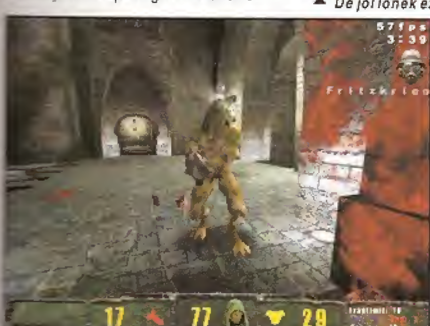
INVULNERABILITY: Egyértelmű. Néhány másodpercig halhatatlanok vagyunk a felvétele után.

A régebbi hatásnövelők, mint a TELEPORTER vagy a QUAD DAMAGE, ugyanígy megtalálhatóak, de jóval kevesebb helyen és akkor is csak a TOURNAMENT (deathmatch) módban. Nagyon hasznos, hogy a felvett hatásnövelők azonnal látszanak a tulajdonosán, egy a karakter körül keringő feliratban. Így rögtön tudhatjuk, mire kell vigyáznunk az ellenféllel szemben. Példának okáért, nagyon hasznos, ha a maga körül szárnyas koponyával (KAMIKAZE) grasszáló elemeket, messzire elkerüljük.

Vannak még aktuálisan kiosztható parancsaink is. Ezeket parancssorba vagy a konzolba beírva, esetleg külön gombokra konfigurálva tehetjük aktívvá. Hatása csak a botokra van, de mivel szavakkal jelölik őket, ezért több játékosnál is használhatóak.



▲ De jól lőnek ezek a német katonák!



▲ Uriel a győztes. Ki más lehetne? ☺

Ezek közül néhány:

ATTACK (A kijelölt bot elindul az ellenfél bázisát ostromolni).

CAMP (A kijelölt bot azon a ponton marad, melyet kijelöltünk neki, és ott minden mozgóra lőni fog)



DEFEND (A bot vagy a botok csak a bázis védik)

FOLLOW (A bot vagy a botok követik és fedeznek téged)

PATROL (A bot vagy botok őrjáratot végeznek a kijelölt területen)

RETRIEVE (A kijelölt bot elindul visszaszerezni a kint maradt csapatzászlónkat)

ESCORT (A kijelölt bot vagy botok csak a zászlóvivőt védik és fedezik)

Lehet, hogy ez a parancsosztogatás elsőzörre nem fog zökkenőmentesen menni, de a leírásban és játékban is megtalálható a szabálykönyvben tökéletes útmutatót találhattok hozzá.

Végszóként

Ami a játék összhatását illeti, nos az minden pénzt megér, de csak a hálózati játékban. A single player itt is csak gyakorlásként fogható fel, egyébként nagyon gyorsan meg lehet unni.

Ami számomra igazán megnyerő volt a sok újítás mellett, az a botok átdolgozott és feljavított AI-je. Hiába választjuk ki a nehézségi fokozatot, mert ha bot úgy érzi, hogy könnyen levadásztuk, akkor eléggé bekeményít. Ha viszont sokat bénázunk, akkor szisztematikusan megkönnyíti a dolgunkat. Mondjuk ugyanez a tény már magára a Q3-ra is igaz volt, de itt még jobban észrevehető.





A menürendszer nagyon design-os és szép lett, ahol az égvilágon minden információt leolvashatunk, az éppen befejezett partinkról. Külön jelzik a találati hatékonyságunkat, és azonnal bekapcsolható a RECORD opció is, amivel rögzíthetjük az összejövetel minden eseményét.

Ez a kiegészítő egyértelműen a CTF és a csapatjáték megszállottaknak készült (mint a cím is bizonyítja). De az új Deathmatch pályák is eszméletlenül jók és szépek, remélem kapunk még ehhez a kiegészítőhöz is újakat belőlük.

Amíg nem jelenik meg az Unreal (esetleg a TOURNAMENT) új része, szerintem a TEAM ARENA fogja birtokolni, azt a bizonyos pálmát.

A végszót viszont inkább mondja ki mindenki maga, miután kipróbálta a programot.

-Uriel-

Activision / id Software

PII 450 (PII 300), 64 MB RAM (128 MB RAM), Open GL!

www.q3arena.com

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓
- szuper Quake feeling
- nagyszerű újítások a csapatjáték terén
- optimizáltabb a program

X
- kevés az új bot
- nagyon kevés a Tournament pályák száma

96%

Road to El Dorado

Két férfi, egy esettanulmány

A maroknyi illusztris érdekelt tulajdonát képező Dreamworks bekeményített, s egy úgynevezett „egész estét betöltő rajzfilmet" prezentálva igyekeznek rámutatni, hogy — kellő financiális háttér meglétét feltételezve — nem csak a Disney képes szájtátásra ingerelni a jóllakott nebulókat. Hanem ők is. Üdvöskéjük címe El Dorado, s az azonos című rajzfilm alapján készült adventure videóit elnézegetve elmondható, hogy az alkotók pontosan tudják, mivel is lehet szegény szülőket arra kényszeríteni, hogy csemetéikkel bepunnyadjanak egy moziba.

Van itt kérem minden: „trill, ekszájtment, edvencsör, atompara..." — a megvalósítás színvonala pedig alighanem sápadásra is készteti a Disneyt, ki jóllakott despota módjára ontja magából ugyancsak briliáns főffeneteit. (Leszámítva az ultragáz Pocahontast...)

A feltörekvő konkurencia láttán biztosan Disneyék is ránehezednek majd a gázpedálra, így alighanem nívós rajz- és animációs filmek várhatóak a közeljövőben. Szóval, ahogy mondani szokták: mi járunk a legjobban.

Meg azok, akik rágerjedtek az utóbbi időben kibontakozó render — trendre. Miszerint ugyebár a dicső kalandorok előre renderelt hátterek előtt mozognak, mintegy. Úgy tűnik, a kézzel rajzolt adventure-ök ha el nem is bujdostak, legalábbis szabadságon vannak, hiszen a Monkey Island IV-hez hasonlóan, az El Dorado is renderelt háttereket használ. Hogy most ez jó-e, vagy „nem-e jó-e", az alighanem egyéni megítélés kérdése — egészen addig a pontig, míg nem hagyjuk, hogy éleslátásunkat s fogékonyságunkat béklyóba kösse a sznobéria. Úgyhogy tessék résen, valamint nyitottnak lenni: indulunk El Doradoba.



▲ Pajtás! Fordítva fogod a bökőt! (s bevette...)

El Dorado

— Óóóh, El Dorado! Minő kalandok, minő megpróbáltatások. Ki hinné el a történteket? Sőt: ki tudná elmesélni egyáltalán?! Te vagy a Hős, Tulio. A feladat zsenidért kiált!

— Nem, a Hős TE vagy, Miguel. TE mondd el!

— Jó! Elmondom! De... hol kezdjem...? — könnyed hatásszünet, majd Tulio:

— Spanyolhonban voltunk.

— Igen.

— Egy piactéren.

— Igeeeen.

— Verőfényes reggel volt.

— Nem! Este volt!

— Mondom reggel volt: hiszen épp felébredtünk.

— Naja. Csakhogy előtte iszogattunk. Este volt, ha mondom, este! — Hát most én mesélek, vagy te?! Te vagy a Hős.

— Kössünk kompromisszumot.

— Legyen.

Szóval: egy borongós délutánon kezdődött, egy Spanyol piactéren...



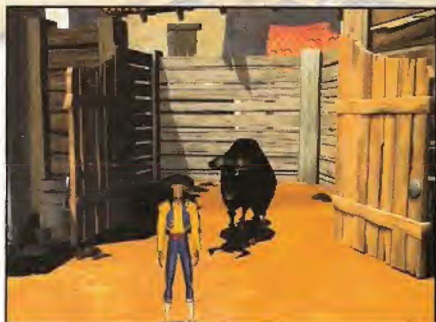
▲ Ez akkor nem a turisztika-információ?

A „Zaranyváros"

Tulio és Miguel érdemi kalandozásai „trípvúdi" módon kezdődnek, hiszen az első, mi szemünkbe ötlik a neves piactéren, egy körözvény — rajta a két léhűtő arcszerkezetével. A legkézenfekvőbb nyitómegmozdulás ennek megfelelően tehát a városból való azonnali eliszkolás lehet, persze jellemző módon az egyetlen kimenő hajó nem átall 25 pesetás helyárat felszámítani. A jó léhűtő zsebe persze tökéletes egy intenzív alkoholkúra után. Pénzt szerezni lehet, azonban: pontosan ezért vetődnek vissza hőseink a helyi ivóba, hogy ott kockázással alapozhassák meg a helyárak okán fellépett tőkeszükségletet. Nem is sejtik, micsoda kalamajkába keverednek majd, midőn egy legatyásodott alkoholistától elnyerik az El Doradóba vezető út térképét. Mi azonban velük együtt megsejthetjük, ha nekirugaszkodunk a játéknak — mi most konkrétan nem fogunk, mert nincs rá tér, ehelyett átfogó esztétikai s minőségi elemzés tárgyává tesszük a fiúk kalandjait.

Immár sejthető módon egyszerre két karakter irányítása vár ránk az El Doradóban, ami határozottan kellemes húzás: nem kell Lost Vikings szerű „csak-eric-tud-ugrani" megoldásokat sejteni e mögött, sokkal





▲ Pedro bácsi! Tessék nekünk szambázniii!



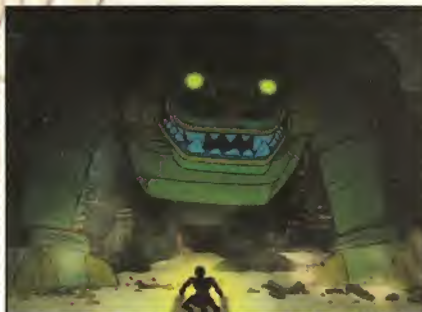


▲ *Kamera?! Milyen kamera...?*

…kább kitűnő poénalapanyag ez. Tulio és Miguel lépten-nyomon jó spanokhoz méltóan egózzák s cinkelik be egymást, míg képességeik teljesen azonosak. Így gyakorlatilag tökmindegy, hogy aktuálisan melyiküket is irányítjuk.

A kezelés a végletekig leegyszerűsített: az irányító kurzorgombokon kívül mindössze az Enterre s a Controllra lesz szükségünk. Az Enter a tárgylista, míg a Controll az egyetemes interakcióra szolgál. Példa: idővel úgy adódik, hogy csúzlival kell magunkra hergelnünk El Diablot, a Démoni Bikát, ki sosem felejt el egyetlen arcot sem. (A bika neve egyfajta tribute a Monkey III s Threepwood nagysága előtt.) Enterrel kiválaszt csúzli, majd a bikára mutatva — az interakcióképes tárgyak s karakterek villogásba fognak — Controllt nyomunk. Szóval ennyi.

Nem bonyolult ügy, ám ennek ellenére is jól játszható s kezelhető. Többeket frusztrál, hogy manapság nincsenek a hőskorra emlékeztető, többtucat igével felvértezett kezelőpanelek, ám amennyiben a készítők nem esnek a ló túloldalára — lásd Egypt II, ahol mást nem is tehetsz, mint amit tenni kell — úgy nem tartom hőbörgésre érdemesnek a problémakört. Aki pedig igen, az most hőbörögjön. Az „X"-et nyomva tartva tudunk guggolva közlekedni, mely pár helyen nélkülözhetetlen lesz, míg az „Y" hatására futásnak erednek hőseink. Most, hogy képességeiket feltérképeztük, bevizsgáljuk a programot jellemző vizuális esztétikumot — már, ha van. One?



▲ *Ooookos cicu, ügyes cicu...*

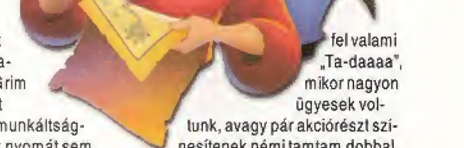
Ezek ketten rendereltek

Furcsamód a proginak vannak jobb, s rosszabb pillanatai grafika szintjén. Míg a nyitóváros erősen „úgy-gáz-ahogy-van" kategória, addig bizonyos helyszínek, mint pl. a hajó kajütje s fedélzete — meseszerűen ízléses s tetszetős. A renderelt háttérek milyenségének zöme azonban csak a középszerű s „láttam már valahol" szinteket nyaldossa, a műfaj etalonjaként kezelendő Grim Fandango képi világát jellemző aprólékos kimunkáltságnak s erőteljességnek nyomát sem igen érezni.

A karaktermodellek kellő részletességgel bírnak, ám a hevenyészve rájuk ragasztott matricaszemek, matricaszájak okán az a képzetünk támad, hogy szegények mindjárt szét fognak esni. De ne féljetek: nem fognak. Mozgáskultúrájuk azonban igen tetszetős: Tulio műmájer menetelése például igazi gyöngyszem.



Örvendetes, hogy a két jómadár szinkronhangját igazi pitlákokra bízták, akik szerencsés módon igazi pitlákokat is csinálnak Tulióból s Miguelből. Ez remek. Ami viszont nagyon nem remek, sőt aggasztó: gyakorlatilag nincsen zene a játékban. Elvétve hangzik fel valami „Ta-daaaa", mikor nagyon ügyesek voltunk, avagy pár akciórészt színesítenek némi tamtam dobbal, ez azonban édeskevés. Nem is igen vágom, hogy visz rá a lélek egy kiadót, hogy zene nélkül publikáljon egy kész művet. Hát még a Dreamworksöt, akiknél azért lehet pár zeneszerzőbácsi, akik pl. az El Dorado zenéjét is szerezték. Nyilván üzletpolitika: „há' nehogymá' zenéjjen a progi, akkor ki a frász veszi meg a szandtrekket, gyerekek?!" Hát ez szép, szép. Akkor viszont tessék máskor az adaptációknak legalábbis saját nótákat készíteni. És akkor lesznek naaagy — nagy Zenebona pontok.



Humor is akad

Sőt, néhol kifejezetten míves humor ez, mely leginkább a dialógusokban képviselteti magát. Még a Threepwoodon s Rincewinden nevelkedett lelkeknek is érdemes végigszaladni a progin, mert Miguel s Tulio időnként szinte már értékelhető megnyilatkozásokat tesz. Szándékos a szaladni ige: az El Dorado ugyanis nem egy túl bonyolult darab. Valószínűleg tudatosan vették a figurát könnyedebbre, hogy a fiatalabb közönség is el tudjon vele boldogulni, így nem jellemzőek a Grim Fandango szerű városi puzzlerengetegek, sokkal inkább a „csöbörből-vödörbe" nyomvonal, mikor a nálunk lévő két — három tárgy közül valamelyik egészen biztosan tovább juttat minket az aktuálisan hozzáférhető négy — öt helyszínen. Szóval az El Dorado afféle rövidke kalandozás, afféle igazán súlyos slusszpoénnal, ami miatt viszont mindenképp érdemes egy rövidkét kalandozni.

by GyZ



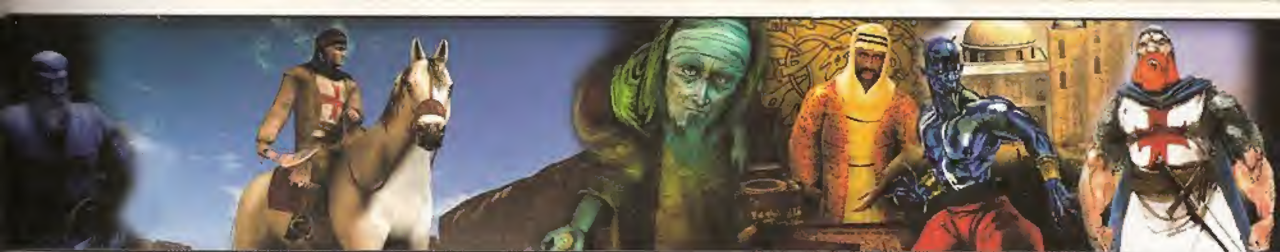
▲ *Jó, akkor én most szétnézek kint...*

UbiSoft / Revolution
P200 (P200), **64 MB RAM** (32 MB RAM), **D3D**
www.ubisoft.com

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓ - kellemes, ám...
✗ - nagyon könnyed kaland

79%





▲ *A paci hátulnézetéből, a fehér kígyózó valami az akkumulátortöltő kábele*

szabályok szerint. Az ily módon tracelt 3D képek negatív oldala csak akkor igazán szembeötlő, ha a felszedhető tárgyak után kutatunk. Mivel az egész kép egyben van renderelve, az aktuálisan mozdítható tárgyak összeolvadnak a háttérrel. Ebben az esetben csak is a letapogatós trükköt alkalmazhatjuk, amely szerint a kurzort mindenen és mindenkin áttoljuk, és ha változik a kurzor, akkor ott valami érdekes van. Ez eddig szép és jó, de ez a hasznos játékidőből nagyon sokat elvesz.

Ezt a problémát a Time Machine-ben igen ötletesen 3D-s objektumok alkalmazásával oldották meg, amelyek minőségben nem mérhetők össze az pre-renderelt objektumokkal, de legalább meg tudjuk őket különböztetni a háttértől. Az álló és, ezáltal mozdulatlan hátterek, kissé unalmassá és monotonná változtatják a játékot. A tájékozódás szinte lehetetlen, ha egyszer bementünk egy házba, abból kifelé menet 100%, hogy nem fogjuk tudni betájolni magunkat és rendre a rossz irányba fogunk elindulni. A helyes irányokat csakis a tereptárgyak pl. vödör, homokkupac alapján tájékozódva találhatjuk meg. A város kapuin bejutva az egyedüllét vesz erőt rajtunk, az üres utcákon bolyongva, olyannyira kivertnek és reménytelennek érezzük magunkat, mint az utunkba kerülő kutyák. Először végigmenetelve a városon, a munka hangjaira lehetünk figyelmesek, fúrás, faragás hangjai mindenfelől, de mesterembereket sehol sem látni.

Bár a játék folyamán nem igazán határolódik el a valóság és az álomvilág. A játék teljes időtartama alatt Tancrède de Nérac, a főhősünk egy időutazásszerű állapotot él át, de oly módon, hogy egyszerre képes érzékelni a múltban és a jelenben történő eseményeket. Az egyes objektumokat és tárgyakat vizsgálva, az azokhoz kapcsolódó érzetek és hangok jelennek meg a fejünkben, amelyekből lassan kihámozva kell kikövetkeztetnünk, hogy mi is történt itt valójában. Csak néhányat említek a felszedhető objektumok közül:



különféle sebészi eszközök egy vászon táskába csomagolva, két részre porciózva. Az első látására egy komplikációs szülésbe kapcsolódhatunk be, ahol a szöveg szerint a gyerek a normális úton nem tud a világra jönni, tehát császár-metszést kellene ejteni, mind az anya, mind pedig a gyerek életének megmentése érdekében. Az akkori zsidó kultúrában ez azonban Isten elleni cselekedetnek hatott volna. De itt Jébus-ban, elvégezhető volt a beavatkozás, mivel ebben az „ideák" által elszigetelt városkában teljesen független kultúra alakult ki, azonban az emberek kezdetben a származásukat még nem tudták megtagadni. Egy másik ilyen történet egy sebészi fűrészhez kapcsolódik, amellyel éppen egy ács lábát amputálják, de a mestert nem az egyik végtagja elvesztése hozta ki a sodrából, aminek köszönhetően hátralévő életét bice-bóca ként kell leélne, őt sokkal jobban elkeserítette az, hogy Simon hőn dédelgetett városa nem fog felépülni.



▲ *Eme sebészi eszközök használatát inkább mellőzném...*

Ez a fajta egyedüllét és a belső hangok egy kissé bugyutának tűnhet, de a játék történetének mélyebb megismerése során minden, elsőre furcsa dolognak meg fogjuk találni az okát.

Ez az alkotás valóban nem olyan, mint a többi kalandjáték, ez annál sokkal több. Mivel ha rögtön beleugrunk a játékba, csak egy nagy adag baromságot fogunk látni. Hangok, személyek jelenléte nélkül, éhesen kóborló kutyák vonítása. Ezért egy kicsi történelmi ráhangolódásra van szükségünk, kalandjaink megkezdése előtt. A későbbiekben természetesen találkozunk majd emberekkel és néhány furcsa szerzettel, néhány a sok közül: Master Theodore, az őrült építész, Taleb a kovács, Qamar az asztrológus. Ezen kívül





Dzsinnek, napszörnyek és a sivatag szirénjei is megpróbálnak majd keresztbe tenni nekünk, kalandjaink során.

A program nem éppen az adventure műfajjal most ismerkedőknek készült. Már a kezdet is igen bonyolult, egy zárt kapukkal rendelkező fallal elkerített város előtt állunk előttünk egy leláncolt kapu, a hátunk mögött a sivatag. A megoldás nem olyan szörnyen nehéz, csak egy kicsit logikázni kell. Azt elárulhatom, hogy a „művelethez" szükségünk lesz a pacira is.

Eme kissé különc produktum sikerré válásához csak egyetlen dolog hiányzik, az pedig a tömegbázis, de mivel ez itt és most nem biztosított, kicsi a valószínűsége annak, hogy a program a toplisták elején végezzen. Szerintem csak igen kevesen fogjak belevágni a közel és távol kelet történelmének rejtelmeit kibontó programocskába, pedig ha beleéli magát az ember, akkor egy igen érdekes, és hangulatos történetnek válhat részesévé.

Kefe™

Infogrames / Arxel Tribe
P233 (P200), 32 MB RAM (16 MB RAM)
www.infogrames.fr

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓
- max. VGA felbontás
- igen nehézkes játékmenet
- gyors gépen szinte játszhatatlan

✗
- izgalmasnak tűnő kerettörténet
- igényesen renderelt hátterek

79%

Stupid INVADERS



A (z)űr fenegyerekei

Kristálytisztán emlékszem még azokra az időkre, amikor pár évvel ezelőtt pizsamában, szombaton reggel ültem a TV előtt, és rajzfilmeket néztem. Illetve, ha a többes szám nem is éppen helytálló, de egyet nagyon tudtam várni, melyet úgy hívtak: Űrdinkák. A sorozatnak valami eszméletlenül debil bája volt, amit egyből értékelni tudtam, és fél órán keresztül csak szakadtam a röhögéstől. Aztán nem sokára rá bejelentették, hogy ennek a zseniális sorozatnak leképződése várható a PC monitorokon is - hát én eldobtam az agyam. Főleg azért, mert a látott screenshotokon valami őrült hasonlóságot, mi több nagyon nagy faktorú egyezést véltem felfedezni a sorozattal. És akkor a várakozás elkezdődött...

...és egészen tartott idáig, hiszen végre megérkezett körünkbe is ez a 4CD-s opusz, a Stupid Invaders. A játék stílusa point & click kalandjáték, azonban az már az első pár perc játék után kiderült, hogy inkább az Ace Ventura című játék által elkezdett és preferált stílusra számíthatunk benne — vagyis dominálni a képi poénok fognak inkább, és kezelésre is, tárgyakra is sokkal kevesebb gondunk lesz, mint teszem azt a Monkey Island sorozatban. Tehát megjött, láttam, és most nem győzök áradozni róla.

Sztorilájn

Az alap szituáció a következő: Egy piciny űrhajó repeszt a világűrben, majd láthatóan mechanikai problémák lépvén fel rajta, kiesik a kontrolláció a benne utazók kezéből, majd ennek következtében szélsebesen zuhan a Föld felé. A konfrontáció elkerülhetetlen, és egy kiadó telek kertjébe sikerül is beékelniük magukat a fura fazonoknak. Nemsokára kiderül, hogy az utasok jellemzése az alábbiak szerint oldható meg: 5, mind fizikai, mind szellemi szempontból aprónak mondható űrlényt hordozott magában a porrá zúzódott szerkezet. Bár egyikük szerint semmi sincs veszve, hisz pár napi javítgatás után repülhetnek tovább eredetileg is kijelölt úti céljuk felé, azonban az a 2 évvel később felirat a képernyő közepén, és az azonos koordinátákon árválkodó barátaink képéből nem erre lehetett következtetni. Mivel a kis repülő szerkezet teljesen taccsra vágódott semmi esély a továbbrepülésnek. Illetve ez a két év pontosan azzal telt el, hogy barátaink a házban rejtőzködve reparálják meg szépészshipjüket. Ennyi idő alatt meg aztán bőven van rá mód, hogy még a legnagyobb titoktartás közepette is kiszivároghasson az info: az idegenek köztünk vannak... Erre figyel fel egy őrült tudós, nevezetesen Dr. Sakarine, aki széleskörű pszichológiai tesztet kíván végrehajtani a végtelenül esetlen és ezért szeretetreméltó hőseinken. Persze ehhez először meg kell őket találnia, illetve elrabolnia. Ezt azonban egy vérbeli fehérgalléros gengszter sosem sajátkezűleg intézi, így megkeres egy rettegett bérgyilkost — Bolok-ot -, hogy megfelelő díjazás ellenében ugyan juttassa már el hozzá ezeket a kis édipofi idegeneket. És akkor végre elkészül az űrszekér, és már éppen a bepakolásnál tartanának a hőseink, amikor is Bolok az utolsó pillanatban négyüket megfagyasztja csodapisztolyával. Az utolsó űrlényt csak azért nem sikerült fennhatósága alá vonnia, mert éppen sürgős TV nézési ingerenciája támadt. De ez lesz a szerencséje, ugyanis Ő lesz az egyetlen, aki segíteni tud a társain, és Ő lesz az, akit neked is irányítanod kell!





▲ *Exkluzív előzetes a Playboy márciusi számából*

The pozitív side

Két részre lehet bontani a játék adta élményeket: pozitív és negatív oldalra. Nézzük talán először a jó oldalt, vagyis ami miatt érdemes beszállni a játék megfinanszírozásába. Hogy jobban körbeboncolhassuk a témát - nézzünk egy picit a kulisszák mögé! A grafikai rész techniaki oldaláról szemlélve: egy 3D Studio Max nevezetű programmal készültek el a hátterek. Viszont ez bármennyire is fejlett, illetve működőképes eljárás, mégsem tudtak olyan elfogadható kinézetet varázsolni az egésznek, mint amennyire azt szerették volna, így ráeresztettek egy Photoshop-ot az egészre, és bevilágították, kikorrektúrázták, kiegészítették a rideg, számítógép generálta képet, s kb. így keletkeztek a programban is látható, kész hátterek. Eközben serényen munkálkodtak a történetírók is, akik nem a Xilam csapatából kerültek ki, hanem két olyan külsős, amúgy már bizonyított szórakoztató történeteket kreáló embert választottak ki, mint Thomas Szabo és Nicolas Gallet. Igen, jól látjátok, eléggé Ungarische hangzása van az első úriember nevének. Nos elárulhatom: ez nem a véletlen műve... Szóval játéktörténelmileg nem éppen túlhasznált eljárással: a sztorira íródott rá az engine, és a feladatok — vagyis amit a két agy kiírt magából, ahhoz alkalmazkodtak a fejlesztők. A dialógusok ahhoz a Jim Gomez nevéhez fűződnek, aki a valós életben a Ren & Stimpy és Tiny Toons nevű rajzfilmeken dolgozott. Így aztán, mondhatni nem volt nehéz dolga a franciáknak házon belül ahhoz, hogy hozott anyagból összegyúrják a kalandjátékok rajzfilmjét.



Na, de kéremszépen, akkor talán el is lehetne kezdeni játszani a játékkal. Hát igen. A történet úgy folytatódik, maradt egyetlen darab kis alienünk. Őt az egerünk bal gombjával fogjuk tudni vezérelni. Értelemszerűen mivel állóképek szolgálnak háttérül, ha a kép széléhez



mozgatjuk a kurzort, megjelenik egy olyan felirat, hogy tovább, vagy valami ilyesmi. Ilyen úton-módon tudjuk tehát váltani a képet. Aztán ha valami olyan felé mozgunk a mutatóval, amiről a programozó is úgy gondolta, hogy hasznos lehet nekünk, akkor máris megjelenik egy kéz formájú ikon, és alakjából kiszámíthatjuk, hogy az adott tárggyal / személlyel mit is tehetünk. Természetesen a szemgolyó a nézelődés, a markolászó kéz a tárgy felvevését jelenti, a kart huzigáló kéz valaminek a használatát, és a tátogó kéz pedig beszédet eredményezi. Nos, még 4 fontosabb gomb van, amit a játék során használni fogunk, ezek pedig: az egér jobb gombja — ezzel fogunk váltani a lehetséges cselekvések között. A Space billentyűvel hozhatjuk be az igen szűkre szabott Inventory-nkat, az F1-el tudjuk behívni a Load menüt, míg az F2-vel a mentési adatbázishoz intézhető fohász... Ja, van még egy fontos dolog: ha két tárgyat kombinálni szeretnél, akkor azt az egyik ráhúzásával a másikra az Inventoryban érheted el.

Ööö, de miért is érdemes még csak akár megnézni is a játékot? Hát a hangulata miatt. A karakterek mozgáskoordinációja, a szinkronhangok, az animációk, a poénok — szóval minden nagyon ott van a helyén. Egy játék, amely a kalsszikus gegekre épít, és ez nagyon jó. Én legalábbis meg tudtam szakadni a nevetéstől úgy az első CD elejétől a negyedik végéig. Úgy kb. egyfolytában. Az is pozitív volt, hogy szépen lassan indult be csak a játék, és kezdett züllení. Ilyenkor mindig az motoszkál a fejemben, hogy vajon a cenzúra miatt alkalmazzák azt a készítők, hogy az első pár órában még igen vigyáztak mindennemű konfrontációval a jó ízlés terén, de aztán a végére annyira bedurvul a játék, mint még soha. Tehéntrágya hegyek, káromkodások ezrivel, debil poénok, szexuális utalások — szóval minden, ami pikánssá és igen szórakoztatóvá tette a szememben.

5 főhősről beszéltem valahol fentebb: igen, ez így is van, és asszem nem árulok el nagyobb titkot azzal, ha rögtön a kezdés után nem sokkal sikerül is kiolvasztanunk társainkat, és tovább kalandoznunk a játékban. 5 nagyobb fejezetre osztható így a játék, mert rövidebb ideig mindegyik űrlény irányítását magunkra kell vállalnunk. Hát hogy ne szaporítsam a szót, elég érdekes egyéniség mindegyik...

A setét oldal

Merthogy ilyenje is akad a játéknak — biza'! Bár nagyon mély szálakat vélek felfedezni egy-egy puzzle megoldásának kigondolását illetően, azonban mégis úgy érzem, hogy ezt a fajta stílust inkább csak a rajzfilm bírta elviselni. Merthogy látványosságban nagyon is a toppon lenne egy nyakatekert ötlet kivitelezése, ha nem kettőt kéne kattintani ahhoz, hogy túllépdeljek rajta. Merthogy a játék másról szól. Bár valószínűleg nagyon nehéz lehetett eldönteniük a készítőknek, hogy most akkor játékot akarnak csinálni, vagy egy interaktív részt a rajzfilmből, de mint talán az kiderült: ez utóbbi sikeredett



▲ *Pillantás a kulisszák mögé: így lesz a vázlatból kész háttér*

ki az egészből. Alapvetően mozisztikusan hat ránk minden, amiben néha csak az zavar meg minket, hogy pöccintenünk kell kettőt az egérrel, hogy tovább haladhassunk.

Továbbá a kényes pontok közé sorolnám az irányítást. Én mondjuk személyesen szívtam azzal torkos borz módjára, hogy egyes képernyőrészletek között navigáljak, és még akkor milyen meredten bámultam a képernyőre, amikor heveny kattintgatások eredményeként a Game Over felirat díszelgett a monitoromon. Aztán ez elég sokszor megismétlődött, melyből arra következtettem, hogy itt könnyű meghalni... Igen, ez így lehet,



▲ *Működésben Cenzné meg az ura*

▲ *Csernobil, atomtámadás, — de a hajam még mindig tart!*

hogy kicsit tördeli a játékmenetet, viszont érdemes megnézni a lehető legtöbbet, mert a többségükön elmosolyodhatsz egy picit.

Aztán fanyalgás numero 3: mikor azt hittem, hogy éppen belelendülök a játékba, már végig is vittem. Nem túlzok, ha azt mondom, hogy egy kisebb rutinnal rendelkező kalandjátékos egy hétvége alatt átrágja magát ezen a könnyed kis opuszon, mert nekem is kb. 3 nap kellett ahhoz, hogy meglássam a vége főcímet. Ejj, mit is írhatnék még? A kalandjátékok között is rangsort, illetve stílusmódozatokat kell rendszerezni, és a csekély százalék is csak annak tudható be, hogy rövid. Ennek ellenére épületes, élvezetes darab a Stupid Invaders — szívből ajánlom mindenkinek!

Bagó Péter

Ubi Soft / Xilam
PII 300 (P233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D!
www.stupidinvaders.com

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓
- egyedien debil történet
- egyedien debil karakterekkel
- egyedien debil humorral
- nagyon ütős zenékkel, zörejekkel, hangokkal

X
- egyedien rövid
- egyedien értelmetlenül kell a CD-ket cserélgetni
- és kicsit káosz néha a kezelése

84%



AMERICA



Az utolsó mohikán, Pedro Gonsales, Billy a kölyök és David Crockett egymás ellen!

A Data Becker végre megjelentette America nevezetű valós idejű stratégiai játékát, amiről már olvashattatok a decemberi 576 Kbyte számában egy előzetest. Ott két oldalon kiveséztük, mire számíthatunk majd, de aki volt olyan könnyelmű, hogy nem olvasta, netán nincs meg neki az a szám (persze-persze, pont elfogyott az újságosnál), annak felelevenítem az ott leírtakat pár mondatban, majd megnézzük, mit kapunk a teljes játékban. Amit ígérhetek: rengeteg jó ötletre és ebből kifolyólag ízletes játékélményre.

A múlt század közepén,

mit is beszélek, az azelőtti közepén kalandozgathatunk hőseinkkel. Pontosabban az ezernyolcszázhúszas évektől kezdve, nem egyszer valós történelmi személyiségek (mint, például az indián főnökök) bőrébe bújva. Négy kampányban játszhatunk a rézbőrűek, a mexikóiak, a banditák vagy akár a fehér telepesek oldalán. Ha az őslakosokat választjuk, (amit a játék első végigjátszandó kampányként ajánl, és a négy tutorial pályán is az ő irányításukat sajátíthatjuk el) azonnal ez egyik legegzotikusabb világba csöppenünk. Velük nyolc pályán kell győzedelmeskednünk az egyre reménytelenebbnek tűnő csatározások során. Mivel nem rendelkeznek magas szintű technikákkal, különleges adottságaikat kell kihasználni. Itt elsősorban a gerillaharc jól bevált „rejtőzködő-majd jó időben lecsapunk" taktikáira gondolok, de van vonatrablás, fegyverlopás, földművesek felkoncolása, miegymás...

Nem kevésbé izgalmas kihívás a mexikóiak oldalán játszani, sőt első körben ők lettek számomra a legszimpatikusabbak. Miért is? A mexikánók első pályáján a tehénállományunkat kell feljavítani, és miközben az egyre gyarapodó csordámat terelgettem, az egyik vademberem véletlenül a közelükbe tévedt. Mivel gyomra az alapvető szükségletekért korgott (gondolom én) előkapta mordályát és szépen, sorban elkezdte kivégezni a békésen legelésző jószágokat. Az esze mentet majdhogynem a pálya másik végébe kellett kergetnem, mert túlbuzgóságában állandóan visszatért a tett színhelyére, de most jön a slusszpoén. Néhány támadó bandita koszos bőrének kilyuggatása után azok lovai ott maradtak a tett helyszínén. Gondoltam, egyik emberemet felültetem a paci hátára (úgy, mint az indiánoknál, mert az íjászok így hatékonyabbak lesznek), erre a barom nem, hogy befogta volna szegény lovat, de közvetlen közelről csúnyán kivégezte, aztán húsát szépen behordta a főépületbe...



Talán még náluk is viccesebb népek a törvényen kívüliek. Róluk talán elég csak annyi, hogy a populációjuk szaporodását a szeszfőzdék hatékonysági mutatója segíti elő, és olyan különleges képességeik vannak, mint dinamitok hajigálása, vagy széflékelés.

A negyedik és egyben utolsó (vagyis a legnehezebb) kampányban a bevándorló telepesek viszontagságos életét kell menedzselni, talán fényesebbek a kilátásaink, ha tudjuk: maga az amerikai hadsereg áll rendelkezésünkre, az esetleges fegyveres csetepaték során.



▲ *Talán ennyi szeszfőzde elég lesz egy ideig... (48 db)*

Az irányítás

Pofonegyszerű, aki játszott már valaha real-time stratégiával, annak egy percig sem lesz gondja az America kezelésével. A képernyő felső sarkában a rendelkezésünkre álló anyagi javakat látatjuk. A sonkacafat, a fa és az arany ikonja egyértelmű. A puskacső melletti számérték jelenti az éppen raktáron lévő fegyverek számát, éppen ennyi fegyveres katonát tudunk gyártani. A következő egy patkó, ami a karámban lévő lovaink mennyiségét mutatja.

A bal alsó rész az éppen kijelölt egység tulajdonságait részletezi, ezek sorban: az életerő, a páncélozottság, a sebzés, a morál és a tapasztalat. A morál nyolcvan és százhúsz pont között ingadozhat. Táborunk főnökei emelhetik ezt a számot (egyébként a kijelölt egység feje fölött az aktuális életereje és a morálja jelenik meg), ami ha magas hatékonyabban az embereink. A tapasztalatot megölt ellenségeink számával gyarapíthatjuk, minél magasabb ez a szám, annál gyorsabb az egységünk. A középső nagy menü teljesen egyértelmű, egységeknél a mozgást és az akciókat adhatjuk ki, épületeknél pedig, hogy mit gyártsunk. A térképnél sem kell sokat törnünk fejünket a mi-micsodán, talán két ikon van, ami magyarázatra szorul.



▲ *Nyomkövetőt szerelek a tehén és a ló hasába...*



▲ *Forgószél, gyorsan vizet, kigyulladt a sápadtarcúak háza!*





▲ *Én most már szétrúgom ezeket a köcsögöket!*

Az első a széttárt karú figura. Ez az éppen aktuális nem dolgozó parasztot jelöli ki. Nagyon hasznos lehet ez a későbbiekben, amikor már nagyszámú emberünk van, hiszen nem kell kikeresgélni a tömegből, melyik lazsál munka nélkül. Az utolsó Give signal gomb multipléjer játéknál használható, a szövetségeseknek üzenhetünk a nem látott ellenségekről.

Számos különleges csemege

...várnak ránk a missziók során, például ...miért minek annyit dolgozni, ha az értékes cuccokat és persze az aranyat el is lehet lopni. Mind a négy társaságnak lehetősége ilyen alattomos gonoszságokat elkövetni, ha kifejlesztik a rablás képességet. Ezek után semmilyen bank, vagy aranybánya nincs biztonságban. A lopás is lehet egy megoldás, ilyenkor nem az épületekbe kell behatolni, hanem a transzportokon rajtaütni. Kiváló terv, sőt az indiánoknak és a banditáknak szinte életfontosságú a magasabb technikai színvonal ilyen módon történő „elsajátítása". Gondoljunk csak bele, ez többjátékos módnál milyen jó mókákra ad lehetőséget...



▲ *Susogós Makkoscipő éppen most teregetett ki...*

Nem bírom elhallgatni: minden nációnak van néhány egészen különleges egysége. Csak ízelítőként néhány: az indiánok extravagáns figurája a Medicine man, vagyis a sámán. Mágikus energiákkal igába hajtja a természetet, ténykedései során minden té-esz-elnök kedvencévé válik: bevetett mezőink terméshozamát befolyásolja optimális módon, vagy éppen elvereti a telepesek tavaszi búzáját egy jó kis jégesővel. De ha igazán rossz a kedve, akár az ellenséges katonák közé is csapkodhat villámaival...

A mexikóiaknál a pap addig duruzsol az ellenség fülbe, hogy még a legelvetemültebb gazember is pályát változtat, az ágyú pedig, mondanom sem kell, meggyőzően bizonyítja a katonai fölényüket.

Az útonállók szedett-vedett seregében a legkülönbözőbb fajtájú bűnözők találhatóak. A Blaster dinamitrudakat pozícionál, az Assassin alattomos módon lesből támad, míg a Whip cracker a lovasok legyőzésére specializálta magát. Úgy egészében pedig jellemző rájuk a jelentős sörfogyasztás.

A telepeseknél egy kicsit mintha alábbhagyott volna a fantázia, náluk katonák képezhetők, igaz abból mindenféle, és ha netán megbisednének, csinos nővérek ápolják a szerencséseket.



▲ *Hé, ő csak a lovasok ellen jó, ti menjetek vissza!*



▲ *Mindig csak Nyugatra! Vagyis hátra arc...*

A gépigény rendkívül alacsony, az Age of Empire motorra készült játék az én gépemen 1024*768-as felbontásban a kisebb pályákon szalad, mint a mérgezett egér. Ha az iránybillentyűkkel scrollozunk, a kiválasztott irányba halad a képernyő, és ahogy észrevettem, a sebessége exponenciálisan növekszik. Magyarán nem egyszer azt sem tudni hol járunk, úgy megugrik a frame per másodperc, de ezt igazán nem hibaként említem meg... Sőt, mindenképpen ajánlott ilyen magas felbontásban játszani, mert a figurák élvezhetően nagyok, bár én egy 17" monitoron próbálgattam.

A játék egy CD-n foglal helyet, az installálás után kevesebb, mint ötszáz megát foglal, pedig zenéket is felpakolja Mp3 formátumban. Ezek után végtelen kedvességét még azzal is kifejezi, hogy soha többé nem igényli a telepítő CD-t a későbbi indítások során. Apropó zenék! Körülbelül negyven perc zenei anyagot kapunk a játékhoz, és a számok egytől egyig mind nagyon kellemes szerzemények. Nem, nem a country stílusban operálnak, legalább a számok fele elmehetne akár egy sci-fi game muzsikájának is, de mint mondottam itt is kiválóan megállják a helyüket.

Az utolsó szó jogán csak annyit mondhatok, hogy nagyon aranyos és szórakoztató játékot próbálhattam ki, sok kacagtató jó ötlettel találkozhat az, aki úgy dönt, hogy kipróbálja.

Balage

Data Becker / Data Becker
PII 433 (P266), 64 MB RAM (64 MB RAM), D3D
www.game-america.com

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

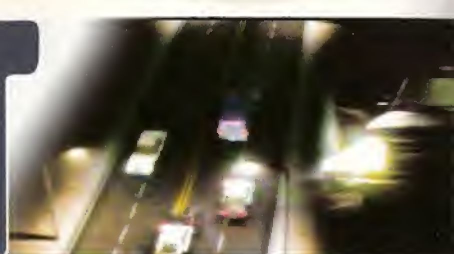
✓ - sok új ötlet
- egyedi hangulat
- alacsony gépigény

✗ - még könnyű fokozatban is tartogat kellemetlen meglepetéseket

92%



HEIST



Donnie, felejcsd el! – Lefty

Bazska, a Tesztelő fáradtan pillantott órájára. Hajnal fele járt és ő még mindig az interneten lógott. Áldozatra vadászott. Szeretett volna a maga kéretlen módján imponálni a Keresztapának, ezért úgy döntött, nem várja meg a következő megbízást, hanem maga keres célpontot. Nehéz dolga volt, hiszen a szóba jöhető játékprogramok egyikéhez sem fűlött a foga. Már-már lelépett volna a világhálóról, amikor a szeme megakadt egy hamarosan megjelenő program címén. Heist. Pár pillantás a leírásra elég volt ahhoz, hogy a fáradt Tesztelő szája mosolyra húzódjon. „Megvagy" — gondolta. Stratégia és akció - az ideális párosítás. Keze szeretettel simított végig trófeáin — a Commandos, a Rainbow Six, a Hidden and Dangerous és a SWAT 3 CD-k gerincén. Ezeket a nemes ellenfeleket még szabadúszó korában, a maga örömére végezte ki.



Azóta megváltoztak a dolgok. A Cosa Nostra a közelmúltban a Tesztelőt is magába szippantotta. Eddig két kisebb megbízást teljesített az '576' névre hallgató szervezet kérésére és most úgy érezte, itt az ideje valami nagyobb durranásnak. A Heist tökéletes feladatnak tűnt, hiszen az előzetes információk alapján minden megvolt benne, hogy a fent említett áldozatokhoz hasonló nemes célpont legyen. A Tesztelő megdörzsölte kipirosodott szemét és duplán kattintott levelezőprogramja parancsikonján. A Keresztapának írott elektronikus levél nem maradt megválaszolatlan. A Don meglepő módon nem a szokott címről - szjvc@576.hu - válaszolt, hanem személyesen telefonált. Bazska legnagyobb örömére elfogadta a felajánlott célpontot. „Nem lesz semmi hiba" — gondolta a Tesztelő. Nagyon csúnyán tévedett.



Szokásához híven a Tesztelő először a célpont háttértörténetével ismerkedett meg. A Rosszfiút börtönbe akarják csukni, de egy titokzatos valaki megmenti őt a törvény szigorától. Csakhogy semmi sincs ingyen. A jótevő és az irányítása alatt álló szervezet viszonzásul igényt tart a Rosszfiú szolgálataira. „Végül mindenkit bepalíznak" — csóválta a fejét a Tesztelő. A Rosszfiú feladata nem egyszerű: előbb össze kell verbuválnia egy jól működő csapatot, majd rablások és rajtaütések segítségével át kell vennie a hatalmat a rivális bandáktól. „Nem túl eredeti sztori" — gondolta a Tesztelő, majd behelyezte a CD-t a lejátszóba.

A szeme elé táruló látvány régi kedvencére, a Commandosra emlékeztette. Nagyjából pontosan. A Tesztelő — miután megbizonyosodott arról, hogy valóban 2001-et írunk — ezen kicsit elcsodálkozott, de nem szeretett volna azon kollégák hibájába esni, akik túl sok jelentőséget tulajdonítanak a grafikának. Az a tény viszont zavarta, hogy bármennyire is meresztette a szemét, nem nagyon tudta egymástól megkülönböztetni a képernyőn sétáló alakokat. „Semmi baj" — gondolta, hiszen tudta, hogy a felbontás és a megjelenítés részletességének átállítása csodákra képes. Rutinból nyomta le az 'Esc' gombot. Hibázott, mert egy igazi profi nem dolgozik rutinból, de a tette következtében szeme elé táruló 'Level failed' felirattal előbb vagy utóbb mindenképpen találkoznia kellett. Elhamarkodottsága csupán ezt a folyamatot gyorsította fel. Szörnyű gyanú vert fészket a fejébe. Egymás után nyomkodta végig a klaviatúra gombjait, de a fent említetten kívül csak egy működő billentyűt talált, a 'P'-t, amely megállította a játékot. Egy csapásra rengeteg dolog vált világossá a Tesztelő számára. Egy: kénytelen lesz 800x600-as felbontásban barkochbázni a monitoron látható pálcikaemberek kilétét illetően.



▲ A városka központja: a vegyesbolt



▲ Alkatra mint az Alcatraz



▲ A Tesztelő kedvenc felirata


FUR FIGHTERS


576





▲ *Természeti kincsekben gazdag sivatagi tájkép*

Kettő: nem lesz lehetősége nehézségi szintet állítani. Három: nem tud menteni a küldetések során. Négy: a több képernyőnyi térképet csak az egér segítségével tudja majd mozgatni. Öt: nem áll a rendelkezésére egy billentyűparancs sem, amelyek pedig jelentősen meg tudják könnyíteni az ilyen stílusú programokkal játszó kollégák életét. Miután számot vetett a fenti tényekkel, még mindig azon a véleményen volt, hogy ez a megbízás még akár jól is elsülhet.

Ha a Rosszfiú pénzhez, fegyverhez vagy szerszámokhoz szeretne jutni, rabolnia kell. Illetve a két utóbbit meg is vásárolhatja, de ezt a lehetőséget a Tesztelő megmosolyogta. Erre a részre egyébként — talán nem meglepő — meglehetősen hamar ráérzett. A fosztogatásban az úgynevezett „környezet-érzékeny menü" sietett a segítségére, amely amennyire hasznosnak, legalább annyira kezelhetetlennek bizonyult.

Bazska jól tudta: az eredményes rablást mindig megelőzi a felderítés. „Végre egy jó ötlet" — gondolta, ahogy megpillantotta a felbukkanó panelt. Félmosollyal az arcán figyelte, ahogy a Rosszfiú előbb sorra veszi a potenciális buktatókat — személyzet, riasztó, zárak, széfek —, majd tanácsot ad a szükséges felszereléssel kapcsolatosan, végül közli a rablás várható idejét. Még az egyszerűen gondolkodó Tesztelő számára is világos volt: ha ez az idő rövidebb, mint az ugyancsak feltüntetett riasztási idő, a Rosszfiú bátran nekifoghat a bűncselekménynek. Ha viszont nagyobb, akkor vagy több emberre, vagy jobb szerszámokra van szüksége. „Egy jó pont" — jegyezte fel, miközben a Rosszfiú épp kirabolt egy lakókocsit.



▲ *A bankban az ügyintézés a nap 24 órájában zajlik*

Ez a jó pont volt az első. És az utolsó. A Tesztelő a következő négy napot a második pályán töltötte és nem is jutott tovább. Hamar belátta, hogy erre a programra nem jellemző az általa oly sokra becsült fokozatos nehezedés, amely véleménye szerint a játékhoz való kötődés egyik fő záloga. A folyamatos kudarcok következtében agya kezdett elborulni: egyre markánsabban fogalmazódott meg benne az az elsőre abszurdnak tűnő gondolat, hogy a fejlesztők nem is szerették volna, hogy a játékosok jól szórakozzanak a Heisttel.



▲ *Útban a börtönbe*

Pedig a Tesztelő próbálkozott. Szeretett volna például logikusan gondolkodva sikereket elérni. Kudarcot vallott. Aztán szeretett volna magyarázatot kapni bizonyos dolgokra, de persze erre sem volt módja. Így aztán másra vár a feladat, hogy megmondja, vajon miért kell az egyik egyenruhástól úgy elvenni a nála lévő belépőt, hogy beszállunk mellé a kocsiba, és miért kell egy másikat agyonlőni érte. Azt is más fogja megválaszolni, hogy honnan látja, hallja meg a rend őre, ha az egyébként néptelen utcán a háta mögött előrántunk egy gumibotot. Arra sem a Tesztelő fog rájönni, hogy vajon miért nem tudja az egyébként fegyverekre szakosodott veterán használni az ideggázt. Nem, mert a Tesztelő kitépte számítógépéből a CD-t és átkokat szórt rá.



És most gondban van.
Mit mondjon a Keresztapának? Olvassa át a játék honlapját és a hozzá adott használati utasítást, majd ezek alapján hitesse el vele, hogy elvégezte munkát?
Úgy érzi, ez nem lenne tisztességes sem a Keresztapával, sem megbízóival, az Olvasókkal szemben sem. Mert ez a játék rossz.

Elég csúnya, nagyon nehéz, kellőképpen kezelhetetlen és teljesen reménytelen. A fentebb már említett Commandos sem volt könnyű, de ott legalább pontosan tudta, hogy az adott pályán mi a feladat és arról is elég konkrét fogalma volt, hogy azt hogyan lehet teljesíteni. A Heistben csak egy a biztos: előbb vagy utóbb, amikor már épp azt hinnéd, jutottál valahova, a jól ismert felirat fogad: 'Level failed'.

A Tesztelő továbbmegy:
Game failed.

Bazska

Virgin Interactive / Virgin Interactive
PII 450 (PII 233), **128 MB RAM** (32 MB RAM)
heist.vie.co.uk

LÁTVÁNY · JÁTSZHATÓSÁG · SZAVATOSSÁG · ZENE-HANG

✓ - ígéretes alapötlet
✗ - a többi

38%

B-17 Flying Fortress the Mighthy 8th

„Ki gépen száll fölébe, annak térkép e táj"

A nevem Eddy. Egy B-52-es bombázó pilótája vagyok. Hogy miért lettem az, aki most vagyok? Nos, én is sokat gondolkodtam már rajta. Nagyapám a II. világháborúban szolgált, egy B-17 "Flying Fortress" fedélzetén, mint másodpilóta. Mégpedig nem is akármelyiken, hanem a Memphis Belle-en. Emlékszem gyerekkoromban rengeteget mesélt nekem arról, hogy milyen is volt akkoriban az élet, a háború, és a halál. Jópofa ember volt. Néha már ő is elveszett a részletekben, de engem nem zavart. Csapongott a gondolatok közt, mintha épp ott lenne a fedélzeten. Szerettem hallgatni az öreget.

Ma már én is kezdem megérteni a legendákat és meséket, bár a mi világunk egy kicsit más. Jobban felszerelt, sebesebb és erősebb, mégis néha úgy vágyok arra, hogy akár csak egy napra is "visszarepülhessek" az időbe. Egy beszélgetésünk képe még mindig tisztán előttem van. Hosszú és kimerítő volt. Azt hiszem ez adta meg a végső lökést ahhoz, hogy életem új irány vegyen.

Valahogy így szólt a történet:

Tudod Eddy, a mi időnkben sokkal másabb volt minden. Nem voltak ilyen gyors és hatalmas gépeink, mégis nem kevés belőlük szinte mítosszá vált.

Különleges tisztelet övezte ezeket a vasmadarakat, és legénységüket. Büszkék voltunk arra, hogy pilóták vagyunk, ugyanakkor minden bevetésen tudtuk, hogy talán utoljára szállunk fel. Sose "unatkoztunk". A vezetőségnek köszönhetően mindig volt mit csinálnunk. A végén már kategóriákba soroltuk a különböző küldetéseket: Play a Historcal Campign (PHC), Play a Squadron Campign (PSC). Itt mi terveztük meg a küldetéseket, de voltak olyan esetek is, amikor már kész térkép alapján repültünk, ezeket Choose-nak neveztük.

Aztán ott voltak azok, amiket csak QuickStart-nak (QS) vagy Trainingnek hívtunk. A QS-ba még olyan is előfordult, hogy nem is bombázóval repültünk, hanem emberhiány miatt vadászgépekkel kellett csatába indulnunk, bár ilyen nem sokszor fordult elő. Számomra a PHC és PSC küldetések voltak a legizgalmasabbak. Mindig 12 gépes kötelékben



repültünk. A PSC esetében, mind a 12 bombázót mi készítettük fel a bevetésekre. A PHC-ban viszont csak a saját gépünkkel kellett törődnünk.

Emlékszem, amíg csak mi madarunkat gondoztuk, az irodánk egy szemétdomb volt, de amikor már az egész fészek ránk volt bízva, finom és rendezett szobába törhettük a fejünket a napi feladatok megoldásáról. Ha "kinéztünk az ablakon" beláttuk az egész repteret. Aztán kikocsiztunk a gépekig és leellenőriztük őket felszállás előtt.

Az asztalunk mindig tele volt dossziékkal. Ezekből mindent megtudtunk a legénységről, a gépekről, az esetleges sérültekről. Minden dokumentálva volt. Tudtuk ki a jó géppuskakezelő, aki pilótának se rossz vagy ki a jó navigátor. Ezek azért voltak fontos információk, mert sérülés esetén nem kellett gondolkodnunk, hogy kit küldjünk a hiányzó ember helyére.

A hangárban volt egy hatalmas térkép. Mindig itt terveztük meg küldetéseink útvonalát, és a fordulópontokat egy kis piramissal jelöltük. Ezzel mutatni tudtuk a repülési magasságot. A lerombolandó célpontokat pedig apró színes bombákkal jelöltük, attól függően, hogy mennyire fontos az objektum. Aztán aláírtam a repülési naplót és már indultunk is a bevetésre.

▲ Huhhhúúú!! Rock & Rooooll!!



▲ Apááám! De jó vagyok!!

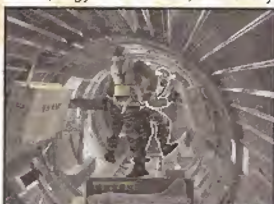
Felszálláskor a navigátor az előtte lévő kis füzetecskébe kipipálta a "Küldetés indul" bejegyzést, majd jelt adott és csak ekkor kezdte el mindenki felpörgetni a motorokat. A gépet eleinte nehéz volt vezetni, de aztán lassan megszoktam. A lábkormánnyal finoman a kifutóra irányítottam, aztán tövig toltam a gázkart s a gép szinte magától emelkedett a levegőbe.

Ezután legtöbbször hosszú és unalmas repülés várt ránk egészen addig, amíg az ellenséges terület fölé nem értünk. Mindig azt kívántuk, bárcsak felgyorsíthatnánk az időt! Sokszor órák is elteltek azzal, hogy a csodálatos kilátásban gyönyörködtünk, aztán hamar beleuntunk. Amikor elértük Európa partjait, hirtelen besűrűsödtek az események. A légelhárító tüzérség, a tucatnyi Messershmitt, a veszettül csaholó, kopó pilótáikkal mind-mind a mi roncsaink lángjánál akart melegedni. Nagyon nehéz volt mindenre odafigyelni.

Szegény Harry, ő kezelte a bombavető szerkezetet csak a pillanatra várt, hogy kioldhassa a szeretetcsomagokat, aztán pucoljunk a légtérből. Nem volt egyszerű feladata mivel szabad szemmel kellett bemérnie az ellenséget. Igazi művészet volt megúszni lángoló motor vagy sebesült ember nélkül egy-egy küldetést.

Bár a B-17 egy jól megtervezett gépnek mondható, mely elődeit magasan túlszárnyalta, a törzs hátsó részében elhelyezett két oldalsó géppuskánál mindig sok sérülés történt, mivel itt a géptest nyitott volt.

Hozzá teszem, nem véletlenül hívták ezt a típust "Repülő Erődnek". A géptest 6 jól elkülöníthető részből állt, ahol a 10 fős legénység volt szervezetten elosztva. Összesen 12 kezelendő egységet helyeztek el a gépen, ebből 7 fegyverállás volt. A 12 egység úgy oszlott el a személyzet között, hogy a bombavető, azaz Harry







▲ Az új B-17es típus a Lángoló Erőd





IRÁNYÍTÁS

Minden automatikus, tehát bármelyik nézetbe is váltunk, ahhoz hogy bármit is tudjunk csinálni, át kell váltanunk kézi vezérlésre az M gombbal. Ha elhagyjuk a nézetet, visszaáll gépi vezérlésre.

Joystick

Külső nézetben:	a gép kormányzása
Belső nézetben:	kezelőszervek irányítása

Egér kezelés

Műszerek kezelése egérrel (Bal és Jobb gombot egyaránt kell használni)

Képernyő bal széle:	kezelőegységek közötti váltás (12)
Képernyő teteje:	személyek közötti váltás (10)
Képernyő jobb széle:	nézetek közötti váltás (4)
Képernyő alja:	géptest részei közötti váltás (6)
Karakternézetben:	
Egér bal gomb:	személyválasztás, rámutatással
Egér jobb gomb a személyen x1:	másik kezelőegységhez küldés
Egér jobb gomb a személyen többször:	elsősegélyre küldés, szerelés, ernyős ugrás
Külső nézetben képernyő jobb szél:	repülő egységek közötti váltás

Billentyűzet

Nézetek

Belső nézet:	F1
Külső nézet:	F2
Akció nézet:	A
Műszer nézet:	I
Karakter nézet:	C
Egyéb:	
Pilótafülkében a műszerek közötti váltás:	F4-F10
Legénység közötti váltás:	0-9
Kézi vezérlés:	M
Sebesség szabályzás:	Ü-Ó
War Emergency:	W
Idő gyorsítás:	Home-End
Lábkormány:	B-N
Kamera kezelés, külső nézetben:	Keypad

kezelte az orrészben lévő két géppuskát is. Mindenkinek meg volt a maga helye és hála istennek mindenki tudta a dolgát.

Mikor végre kioldottuk a bombákat és leráztuk a vadászgépeket, nekidőltünk a hideg géptestnek és figyeltük hogyan szűrődik be a napfény, a nagy kaliberű golyók ütötte lyukakon.

Hazafelé már nem érdekelt minket, hogy milyen hosszú lesz az út a reptérig. Nyugodt és csendes béke szállt testünkbe. Ezt is túléltük. Mégis, lélekben mindig meghaltunk, aztán újra születtünk. Ilyenkor csak arra gondoltunk, hogy holnap se maradjon ki az utolsó fázis, az újjászületés.



▲ *Sikerült fiúk! Befogtam a Bartókot!*

Összefoglalás

Az hiszem a leírtak alapján kiderül számotokra, hogy a B-17 Flying Fortress egy csodálatos hangulatú játék. A játék grafikája a legszebb, amit idáig láttam ebben a stílusban, bár tény, hogy gépet kell alátenni, különben bajban leszünk a nézetváltásoknál.







Az irányítás egy kicsit nehezen, de azért megszokható. A repülési tulajdonságok rendkívül élethűek, mind a B-17-esek, mind a vadászrepülők esetében.

A hanghatások egyszerűen elképesztők. A géppuskák hangja, ahogy a lőszerek a tárban csörögnek. A vadászrepülők hangja, amikor zuhanórepülésbe meghalljuk azt a magas sikító hangot, amitől annyira rettegtek valaha, mint ahogy mi is fogunk a játék folyamán. A sérült társaink hangja, ahogy segítségért könyörögnek, mert iszonyatosan fáznak vagy csak egyszerűen félnek a haláltól és sírnak. Viszont a mondás kitekerve most is igaz: "minden jóban van valami rossz". Annyira élethűre tervezték a játékot, hogy alapból valós időben repülünk. Még 8x-os időgyorsítással is lefürödtem, megvacsoráztam és még el is szundítottam egy kis időre, mire akcióba keveredtem.



▲ *Kicsit túlfűtött a helyzet*

A másik, amit nem értettem, hogy nem tudtam kilépni a játékból repülés közben, csak ha lezuhanok. Ha bármiben elakadsz repülés közben, akkor először figyeld meg, hogy mit csinál a gép, utána kézi vezérlésbe váltva már te is tudni fogod. Egy biztos, a játékhoz sok időre lesz szükségünk, mire megtanuljuk kezelni, és mikorra teljesítünk egy-egy küldetést.

Összevetve megfelel a mai követelményeknek, noha van egy-két idegesítő hibája, de ettől eltekintve azt hiszem sok boldog órát fog szerezni azoknak, akik megveszik.

Crow

Microprose / Rage Software
PIII 500 (PII 300), 64 MB RAM (18 MB RAM), D3D!
www.b17flyingfortress.com

LÁTVÁNY · JÁTSZHATÓSÁG · SZAVATOSSÁG · ZENE-HANG

✓ - a grafika, a hang hatások, a repülési tulajdonságok és a hangulat nagyon jó

✗ - túl hosszú a repülési idő
- nem lehet kilépni
- nehézkes kezelés

80%

Jetfighter IV Fortress America

Nagy ÍV-ben nem érdekelnek hibáid! Imádlak Kicsim!

Hosszúra nyúlt kiképzésem 10. leckesorozatának záró feladatára készülök. Eddig minden olyan jól ment — kisujjból ráztam ki a feladatokat — de ha a mai témazáróm sem sikerül, parancsnokaim előtt végképp lejáratom magam. A X./18. bevetésem lesz, és még most sem tudom, hogy mi az igazi megoldás. 17-ből 5-ször „haltam" hősi halált, és 12-szer kellett katapultálásra elszánnom magam. Végigjátszottam trükktáram összes létező hangszerén, a valaha játszott összes darabot, és mégsem boldogulok...

Fülemben megszólal a torony, még egy rövid feladat-összefoglaló, aztán a gázkar előre vágása után lódulok Lódarazsam nyergében — a már-már rettegettnek számító célterület felé. Maximális tolóerőt adok (a hajtóműfordulat 100%-ának elérése után utánégető 5-ös fokozat) és egy Immelmannal tépem meg a bázisról búcsút intők idegrendszerét. Elemelés után a „Flaps" azonnal alapba, „kerekek kotrás befelé!"-parancs, (hallom, ahogy az elektromotor csendben kizümmögi magát, és a futómű is „bebluppol" a helyére). A felhúzás utáni háthelyzetből egy fél-orsóval megszüntetem a fejembe toluló vér által okozott túlnyomást, aztán nyomom bele a gépet a terepbe, de csak azért, mert a csúcsmagasságból történő támadáskísérleteimmel is kudarcot vallottam az utolsó négy alkalommal.

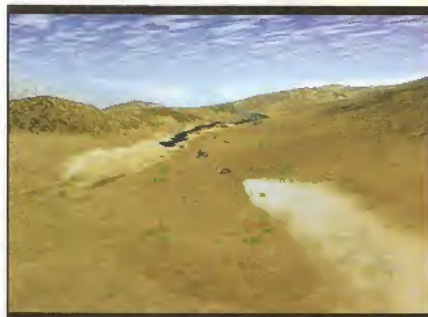
Ma figyelmen kívül hagyom a tervezett útvonalat, nem érdekelnek a WayPointok, (hiába kerülgettem eddig is a radar-előrejelző rendszerüket, úgy levédték azt a három antennát, hogy tökmindegy milyen irányból és magasságban támadok)! Előbb-utóbb mindig elkapott eddig valamelyik légvédelmi ütegük rakétája.

Fegyverzetválasztóval Maverick, majd a célpontkijelölővel az „AntenA". A HUD-on ezután az „irányadó háromszögpeckét" az iránytűn, vagy a célmegjelölő-négyzetet kell szemmel tartanom — ezek tájékoztatnak a célpont hozzávetőleges irányáról.



8-900 mph-s sebességgel szlalomozom a magas hegyek oltalmazó takarásában, esetleg a jóval félelmetesebb kanyonok keskeny vájataiban.

Embert próbáló mutatvány, a környezetvédőket biztosan megbotránkoztatná, afterburneres fagott-szólóm a természet eme csodálatosan gyönyörű alkotásai között. Jobbra-balra, a szűk hegyszorosokat kihasználva lököm magam egyre közelebb, ha egy mód van rá, most kerülöm a gerincek fölötti átbukdácsolásokat. Mai stratégiám, a „megleplek, és lerohanlak" célkitűzése vezérli, aztán a „sipirc innen, mert féltem az ülepem" taktikai visszavonulás alaposan kidolgozott tervét fogom (szeretném!) megvalósítani.



▲ A főszeri leamortizálja a vidéket

Az őrült cikk-cakkozásban ha eltévednél, (óh úttörő csapásaimon Követő!) — a célponttávolság növekedéséből tudnád meg azonnal, hogy rossz irányba haladsz! De ez velem most elő sem fordulhat, nagyon ki vagyok hegyezve eme égnek meredő vasszörnyetegekre! A vad cikázások közben, whisky-tápon hizlalt májam teljes súlyával passzírozza gyomromat, veszett védekezéssel ellenálló lépemre. A túlterhelés hatásait csak elviselni lehet, megszokni soha!

Még jó, hogy a G-ruha összetart úgy, ahogy...

Szeretném hinni, hogy a csata kimenetelére döntő jelentőséggel bír ezeknek a híradó eszközöknek az elpusztítása, és nem csak valamelyik tábornokot fizette meg egy, a konkurenciát kiiktatni vágyó kereskedelmi rádió! Akármiért is kell életem kockára tennem már sokadik alkalommal is, a céltávolság-mérőn látom, hogy a következő forduló után feltehetően elém kerül a cél.

Késélre állítom a Hornetet, a botot a hasamra húzom, félméternyi távolságra sturcolom alattam az éles sziklákat — és valóban, velem szemben felbukkan a domboldalba telepített három földbeszúrt fogpiszkáló! Miközben elindul az első — felé kilőtt Maverick, (vazzmeg ilyen csak a mesében van!) máris indíthatom a chaff-esőt, mert rám indítottak egy radarirányítású rakétát! Közben célpontváltás, (AntenB), egy újabb Mavericktől könnyebbedik gyilkos darazsam, majd azonnali ismétlése az ösztönösen végrehajtott mozdulatoknak az „AntenC"-re is. Az egészet tovább tartott leírni, mint végrehajtani, aztán bekattan az „iszkiri" önvédelmi reakció!



▲ A főszeri ide is be tud menni

Reszket kezem-lábam, (ha lenne időm, a félelemtől most rosálnék egy nagyot) „löktek volna inkább forró szurokba, mint felvettek vadászrepülő növendéknek"! Mihaszna agyvillanás, hess! — ne foglald agyamban az értékes memóriaterületeket! A fedélzeti számítógépem jelenti, a három közül kettő borult, — bár tudnék most örvendezni — radaromon megjelenik a két kis apró vörös pötty, mint akárhány eddigi bevetésemen is, a MiG-44-eseket sikerült ismét rám emelniük! (Ha élve megúszom, elmegyek főszerinek! Ja? Hogy az se nyugisabb állás)? Fegyverzetkapcsolót gyorsan át a légiharc rakétákra, de hiú ábrándok visszatérő gonosz szelleme! a lopakodó tulajdonságú ellenségeimet képtelen vagyok befogni, csak vaktában forgolódom, és (ELFOGYTAK CHAFF-kötegeim is!!!) most veszítem el a csatát — érzem — már sokadjára is! (...)

Mayday-mayday!

Ha túl élem az Eject-elést, kérni fogom a politikai menedékjogot, pontosabban a leszereltetésemet!

Hangulat

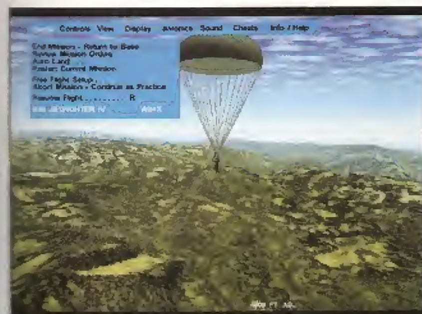
Utoljára az USAF-fal volt alkalmam ennyit koptatni a billentyűt, bár ez most csak képletesen igaz, mert a Microsoft magyarországi képviseletének köszönhetően most (és ezután minden alkalommal) egy SideWinder Force Feedback 2-vel (terveim szerint a következő számban bővebben is írok erről a remek „kis" szerkezetről!) teszteltem a programot!

Szegény Jetfighter IV-gyel nagyon mostohán bántam, minden inkább jellemző a kapcsolatunkra, mint „az első látásra szerelem"! December



▲ A főszerinek melege volt, hát ugrott





▲ *A két piros pötty, és a megcsappant kedv*

...ta tologattam, aztán a szakaszos ismerkedés folyamán egyre szimpatikusabbá vált, ami kijelentés nem az „eleve utállak" kiindulást tükrözi! Nagymamival (Jetfighter-2) fiatalabb korában sokat incselkedtünk, sőt nagyon szerettem, ahogy el tudott kápráztatni bizonyos egyedien rafinált apróságaival.

(Gyors grafikájának köszönhetően a legszebb műrepülő bemutatókat produkáltam saját gyönyörködtetésemre vele.)

A fenti „történet" reményeim szerint tükrözte a feszültséget, amelytől olyan életszagúvá tudta varázsolni időnként (azért voltak unalmas perceink is!) a vele töltött órákat. Talán megharagudna (ha tudna érte), de a szimpátiám kivívását annak is köszönhette, hogy rendkívüli módon emlékeztetett egy régi szerelmemre, melyet még Amigán lehetett ajnározni, és ha jól emlékszem, az Interceptor névre hallgatott... (kevert emlékek érzéseinek kevert hangulata)!

Durva hibák

Akadnak szép számmal, mégsem nyomják magukat rá, a program egészére! Érdekes, mert a kezdeti fenntartások után, szinte teljesen feledésbe merültek, holott elő-elő jöttek a program nyüstölése során rendszeresen. Merthogy — bár jól érezzük magunkat a kicsikével, mégis nehéz lenne elnézni az olyan hiányosságai mellett, amelyeket most csakúgy kapásból felemlegetek: A Campaign iskola feladatainak 7. állomásánál történt, hogy miközben már túl voltam a harmadik hirtelen halálon (a fedélzetbe csapódva füstté váltam), a 4. próbálkozásnál az alacsony sebességre koncentrálva elkopott a magasságom... A sósvízben való hidegfürdő helyett azonban nem következett be a várt esemény, hanem mint aki jól végezte dolgát, repülőgépem landolt a sima tenger felszínén. Vártam-vártam, de mivel még csak egy lenge szellő sem mozdult, — pontosabban a repülőgép-hordozó távolodása először azt a képzetet keltette bennem, hogy megindultam hátra felé — utánégető bekapcsolásával sikerült felszállnom!

A sokadik (túl voltam az egy tucaton!) sikertelen leszállási kísérleteim egyikén ismét vízre tettem a gépem, a repülőgép-hordozó háta mögött. Nem lepett meg, épp az előbb írtam, hogy átéltem már ezt a traumát, de a kisördög előre tolatta velem a gázkart, „nehogymá ittenhaggyá" felkiáltással! Belecsorogtunk, majd elvesztünk a rettentő méretű hajótestben. Gáz le, majd fék, és lássatok csodát! A program úgy gondolta, hogy hibátlan landolásként könyveli el ezt a szentségtörő mutatványt nekem! (Hehhh — vagy eddig rosszul tudtam valamit)?

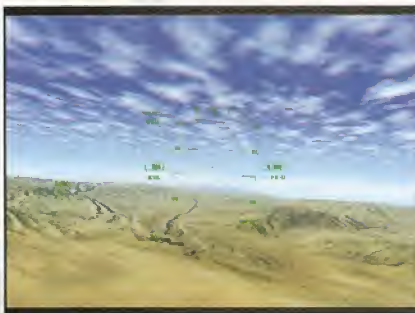


▲ *Inni ittam, de hogy még a gépem is beleszédüljön...*



Van ám még! A bevezető történetben is említett Immelmanos felszállással próbálkoztam, csak éppen beizzított Aftrburner (utánégető) nélkül! Repülőgépem hanyatt vágta magát, és csak csúsztunk, csak csúsztunk... Megint nem történt semmi! Utánégető be, és mint egy hátán dagonyázó fóka, megindultunk a végtelenbe. A katapult meghúzása után, már tudta rendesen a feladatát — közölte, hogy nem éltem túl a kiszabadulási kísérletet. (Amit egyik kezével adott, azt a másikkal elvevé...)

Ez van, amikor a (grafikai) motor, rendszeresen beköpi a gyertyát...



▲ *Amerika nagy ország*





Erények (a végére, hogy érezd jól magad)!

Sok van! Ezért fogod a durva hibák ellenére is jól érezni benne magad! Tetszett pl. a „Practice formation flying" szemet próbára tévő bája, vagy az égő ellenfeleim csodálatos láng- és füstkölteményei.

A repülőgép vezetési sajátosságai jók, egyébként képtelenség lenne a hegyek között teljes gázzal száguldozni (!) nem a vezetésre, hanem a harci feladat végrehajtására lett kihegyezve a program.

A rengeteg kudarc ellenére sem veszi el a kedved, hanem tovább sarkall arra, hogy mint egy logokai feladványban, keresd a helyes megoldást! NEM GYAKRAN SZOKTAM ÁM ÉN ILYENEKET ÍRNI! — és nem véletlenül írom most se!

Héhhha! Má' meg lecsúszok a lapról! Grafikusok gyöngye! Ügyeskedd még ide, hogy Sz.JVC.-nek végül is bejött a progi, de az etalon, az USAF maradt továbbra is!

Sz.JVC.

Take 2 Interactive / TalonSoft
PII 400 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!
www.jetfighteriv.com

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓ - HANGULATA van!
- a küldetések logikája remek

✗ - grafikai bugok tömkelege
- közepeske zene

82%

Screamer 4x4

A magyarok másik gyöngyszeme

Számomra máig érthetetlen okokból, a karácsonyi játékáradat után, majdnem egy hónappal került a boltokba a szintén hazai fejlesztésű Screamer 4x4. Az eredetileg egy fejlesztőcsapat valamilyen rejtélyes okból (a pletykák szerint) két részre vált szét, az így keletkezett gárdák ezek után a Clever's és az Invictus nevekkel illették magukat. A különvált fejlesztők, más-más irányelvek szerint, de folytatták az eredetileg elkezdett project-et. Ennek eredménye az Insane, az Invictus részéről, melynek sikerült karácsonyra elkészülnie és ezzel a mozdulattal valószínűleg igen sok karácsonyfa alá bekerült. A játék januári tesztjében még örömódákat zengtem eme kiváló programról, mivel akkor (2000. dec.) még nem volt olyan Off Road játék, amely kifordította volna, a biztosnak tűnő nyergéből. (Talán még most sincs.) Az Insane valóban varázslatos játék, és ezt nemcsak hazai, hanem világszínvonalú mércével való méricskélés után is bátran állítom. Az autók modellezése és a külső megjelenése is igen kihívó volt, a hasonszőrű külföldi szoftverek számára. Azonban a grafika kissé szögletes volta parányit rontott a helyzeten, de ez még nem lett volna probléma, a nagyobb fejfájást a grafika lassúsága jelentette. Most viszont 2001. Januárjában, megnehezítette a dolgomat a Screamer 4x4 megjelenése, mivel az előző havi cikkben agyondicsért Insane-t, most néhány paraméter tekintetében egy cseppet el kell marasztalnom, ami nem jelenti azt, hogy egyes paramétereiben gyengébb lenne, mint a Screamer, sőt... Van, amiben sokkal jobb nála. Mai szemmel nézve az Insane egy iszonyúan profi módon kidolgozott, inkább árkádba nyúló Off Road program, és nem az a kifejezetten kőkemény szimuláció, ez természetesen nem jelenti azt, hogy az autók nem lennének elég élethűen szimulálva, inkább a távoli külső nézetek hangsúlyozása a közeli totálokkal szemben, volt rá a jellemző. Ettől még a játék élvezhető volt, de nem volt meg benne az az összeforrás (autó és vezetője között), amelyet a Screamerben érezni. A hosszúra nyúlt bevezető után visszatérek a kezdeti témához, miszerint miért nem karácsonykor lőtték piacra a programot? A válasz kétféle lehet, az egyik variáció: A kód még nem készült el teljesen, és egy béta bugaheggyel nem akarták leégetni magukat a Clever's tagjai. A másik alternatíva már marketing szagú, miszerint: A karácsonyi dömpingben nemhogy többet arattak volna, de lehet, hogy egyenesen bukás lett volna a program piacra dobása. Itt is a nagy számok törvénye dominál, mivel az ünnepekre és annak időbeli környékére majdnem tíz autós program gyűlt össze. Feltehetőleg a sok program közül nem biztos, hogy mindenki a Screamer 4x4-et emelte volna le a polcról. Feltételezésem szerint a Virgin-nél kivárták a vásárlási láz lefutását, és ilyenkor a „játékok számára holt időszakban" dobták piacra ezt a kiválóságot.





Beállítások, játékmódok

A program a manapság szokásos trendhez igazítva, igen trükkös Multiplayer módokat tartalmaz. A FPS játékokból megszokott team mérkőzéseket autós környezetbe átültetve az Insane-ban láthattuk először, amely igazán meglepő újdonságként hatott. Az átdolgozott multiplayer módok ebben a játékban is feltűnnek. A csapatjátékhoz létesített szerver paraméterezése után a következő csapat kihívások mellett dönthetünk: King of the Hill: Amint az elnevezésből is kitűnik, a domb királyának mindenkit kötelessége kitolni a területéről. Off Road Rally: Ez esetben a egy kör alakú pályán kell minél gyorsabb köröket rónunk. Destruction: Nem kell magyarázat, totális roncsderby. First to Point: Másokat lekörözve és megelőzve minél több oszlop begyűjtése a célunk. Catch Up: Akár az állatvilágban, a territóriumunkba betörő rivális hímek elriasztása, és a területünk megvédése a szent cél. Sajnos a program nem rendelkezik dedicated server állománnyal, így ha maximálisan kidolgozott grafikát szeretnénk látni és a számítógépünk még a szerver feladatát is ellátja, igencsak izmos processzorral kell, hogy felszereljük kis masinánkat. A Single Player mód sem túl kopár, választhatunk: Free Drive: Itt sem semmilyen limit nem zavarja szabad autókázásunkat. Championship: Ebben a módban a legjobb extra felszerelésekkel és minden esetben egy újonnan behozható autóval távozhat. Trophy: Itt a Championship-re készíthetjük fel magunkat és autónkat. Pathfinder: (Egy kicsit a Párizs-Dakar Rally-hoz hasonló, egy óriási terepen kell tájékozódnunk és meg találnunk az egyes waypointokat. De mielőtt megkezdenénk a versenyzést, egy-két személyből álló csapatot, kell kreálnunk. A pilóta és a mitfahrer interaktív grafikai kivitelezése annyira eredeti, hogy erre még egyetlen programban sem gondoltak. A csapat két tagja egységes overált visel. A versenyzők ruhatára igen sokoldalú, akár 7-8 fajta mintázat közül választhatunk. A pilóta és a mitfahrer ruhaszíne, testalkata és neme szabadon változtatható, a nemek esetében természetesen csak az általában elfogadott két véglet között, „mellesleg" a nemek különbségei igen jól megfigyelhetők a 3D-s objektumokon. Pályák tekintetében a program nem bővelkedik túlzottan. Mondom ezt a kezdetben választható két pálya, lehangoló volta miatt. A még kevés rutinnal rendelkező versenyző, hamar ráun a két választható autó és pálya érzésére. Az időjárási tényezők előtt viszont le a kalappal, ennyire széles spektrumú jellemzőket átfogó programmal, ritkán találkozni. Az áldások közül néhány: Felhős ég, zápor, eső, viharos eső, sűrű köd. A napszakok közül három időpontban kelhetünk versenyre. A pálya kiválasztása után térjünk rá a kezdetben nem éppen a bőség zavarával kecsegtető gépjárművek különféle beállításaira. A sebességváltó lehet automata vagy manuális. A menőbb kétéltűeknél majd bekapcsolhatjuk az első és a hátsó differenciál zárakat, de addig is szabályozhatjuk a rugózás keménységét, az abroncsok típusát és nyomását. Ha igényeljük, bekapcsolhatjuk az ABS-t és a gépkocsi sérülését is. Mint minden menüpontban itt is nagyot alkottak a skacok, mivel a beállított paraméterek hatására három grafikon értékei változnak, mégpedig a csúszás, kezelhetőség és az Off Road teljesítmény. Tehát mielőtt elkezdenénk a versenyt, könnyedén átláthatjuk, hogy az általunk megadott paraméterekkel rendelkező jármű, valóban arra a pályára való-e, vagy sem.





▲ Stonehenge-ből a verseny végére már csak ennyi maradt



▲ Jodie-t keresném, esetleg megtalálta már a földönkívülieket?

Grafika, Hangok

A játék intrójának kezdő képkockái iszonyatosan pixelesek, a helyzet a következő kockákon már javul, min-





denesetre egy jobb videó kompresszort megérdemelt volna egy ilyen kaliberű program. A beállítható grafikai szint minden elemét maximálisra állítva egy meglehetősen élethű terepkörnyezetben érezhetjük magunkat. A szabadban való császkálásunknak csak a pálya végét határoló láthatatlan falak vetnek véget, amelybe belerohanva, gépjárművünk azonnal nullára fékeződik. Egy a mai követelményeknek megfelelő teljesítményű számítógéppel a „scenery updatet" maximálisra állítva nagyon messzire elláthatunk, mindenféle pixeles háttér csoda alkalmazása nélkül. A külső nézetek egyszerűen lenyűgözőek. Főleg a bal oldali kerék nézet, amelyen keresztül autózás közben megfigyelhetjük a valóban mozgó futómű és felfüggesztés alkatrészeit. Igen ötletes a gépkocsi felső nézet, ahol magának az autónak az árnyéka a talajra vetül. A műszerfal különféle óráinak kidolgozottsága annyira élethű, hogy első ránézésre én arra szavaztam, hogy a mutatók nem fognak megmozdulni, mivel ez egy digizett kép. (A mutatók viszont megmozdultak, méghozzá a lehető legnagyobb természetességgel.)

Igazi „autós" szemmel nézve megemlíthetnénk, hogy srácok 2001 van, és nem csillognak az autók. Én is imádom a szépen csillogó autókat, de ez az a program, ahol ez teljesen mellékes, mivel a teljes átélés érdekében érdemes belülről vezetnünk az autónkat, és ez a vezetési élmény bőven kárpótol a csillogásért. A terep igen színes és változatos, mindenhol található egy-egy kisebb bokor, vagy egy kisebb fa. A programban eddig még sohasem látott effektussal találkozhatunk, a növényzet ugyanis nem lineáris, vannak olyan bokrok, amelyeken sérülés nélkül átvághatunk, de léteznek olyanok is, amelyekbe igen komolyan belebonyolódhatunk, és azután se előre,



se hátra. A kisebb fákkal való találkozás is igen figyelemreméltó, mert nagy sebességnél egyszerűen kidöntjük azt, de óvatosan adagolva a gázt a fa billegtetésére is adódik lehetőségünk. A Rábával sajnos nem sikerült kiütnöm egyetlen óriáskaktuszt sem. Az autók hangjai nagyon jól eltaláltak, még a sérült motor esetében is, néha azonban mintha egy atom tengeralattjáró villanymotorját hallanám. A motor hangja mesterien szinkronizált a fordulatszám karakterisztikájához képest. Az intro és a menü zenéje igazán átlagosnak mondható, de versenyzés közben mintha valami hiányozna. Igen a Futachi típusú rádiómagnóra gondolok, ugyanis a játék alatt egyáltalán nincs zene, ami nem is baj, hiszen így sokkal jobban beleélhetjük magunkat a vezetés gyönyörébe, és a motor hangját is figyelemmel kísérhetjük.

Szimuláció - Összenövés

Igen ez az a program, amely az eddigi lehető legnagyobb kapcsolatot biztosítja a vezető és gépjárműve között. Igazi összeforrás ez, amelyet eddig nem éreztem még egyetlen autós programban sem. Ez az érzés természetesen csak a belső nézetből érezhető át igazán, mivel kívülről nézve nehezen lehetünk része a mozgásban lévő autónak. Aki kedveli az Off Road versenyeket, de eddig csak képernyőn keresztül láthatta, az most valódi részesévé válhat egy igazi megmérettetésnek, hiszen a látómező váltakozása, a dimbes-dombos terepen nagy sebességgel való haladás hatására érzett tájékozódási zavar, mind olyannyira realisztikus mintha valóban benne ülnénk a modellezett járműben. A járművek modellezése, mint maga a való élet. A kocsiszekrény mozgása, a rugózás az autó tehetetlensége, a kézifék mindmind olyannyira élethű. Ezt már csak a lefulladt motor önindítózása, esetleg kurblizása színesíti, a még hihetőbb szimuláció érdekében.

Ebben a programban szinte mindenféle szituációt kipróbálhatunk, amely a valóságban nagy valószínűséggel ugyanúgy következne be. Szintén egy újdonság, az emberek vizsgálata a pályán, egy vagy több ember elgázolásakor automatikusan diszkvalifikálnak a versenyből. Természetesen az elgázolt úriember, mintegy lólapszerűen feláll a szörnyű baleset után és sehol egy plecsni, vagy egy vértócsa. A pályán feltűnően elszaporodtak az ikrek, akik teste egészen véletlenül tükörszimmetrikus. Autónk fényszóróját akármikor bekapcsolhatjuk, és ezt nem az adott pálya jellemzői szabják meg. Az autó bekapcsolt világítása olyan elvakító látványt nyújt, amelyet addig még sohasem láttam. (Vidáman fordítsuk a kamera felé az autót.) A sebességváltó R fokozata egy kicsit furcsa, de könnyedén megszokható. Természetesen, mivel ez is egy ember alkotta termék, hibák is előfordulhatnak benne, most ezek következnek. Főleg a kisebb tömegű terepjárók vezetésénél, ugratás után a gépkocsi igen érdekes dolgokat művelt. (Az autó kerekei forgásirányára merőlegesen, igen szépeket csúszott.) Amely még egy virsli gumival felszerelt trabant esetében vizes úton megmagyarázható lenne, de egy 250-es méretű gumival rendelkező terepjáró esetében, méghozzá földes talajon? Történt egy esetben, hogy valamilyen ismeretlen erő kerített hatalmába és behajtottam a nézők közé, ott pedig egy igen robosztus felépítésű vászon sátorral kerültem közvetlen kontaktusba, melynek hatására az autó motorja teljesen lepukkant. (Ki érti ezt?) Némi problémát jelent a szimulációban, a több tonnát nyomó járművek szöcske módjára való pattogása, ami azt jelzi, hogy a gravitációs modell még egy kis finomításra szorul.

A verseny végére érve összesen tíz járművet vezethetünk, amelyek: Land Rover Defender, Jeep CJ7, Toyota LandCruiser, Jeep Cherokee, Mercedes G, Jeep Wrangler, Mitsubishi Pajero, Mercedes Unimog, Toyota Hilux Pickup, RABA H18. A nyitott terepjárók esetében a vezető és a segédpilóta úgy ülnek az ülésben, mintha karóba húzták volna őket.

Ezt okozhatja a túlságosan szorosra feszített négypontos biztonsági öv is, a hot-dog melegítő alkalmazásán kívül. További érdekesség, hogy az autók nem eregetnek kipufogógázt (a Rába kivételével), és a visszapillantó tükör sem működik úgy, mint az Insane-ben. Főleg a Land Rover-nél egy igen idegesítő jelenséggel találkozhatunk, mégpedig, ha teljesen kitekerjük a kormányt, a művelet hatására az autóval nem tudunk elindulni.

Kisebb hibái ellenére, a program a számítógépek történelmében eddig elkészített legjobb terepjáró szimuláció. A sok dicséret ellenére bőven akad még javítanivaló is. A verseny tehát nem dőlt el, van amiben az Insane jeleskedett, és van amiben a Screamer 4x4.

Aki eddig képes volt arra, hogy összesározza magát, az soha többé ne tegye, mivel a Screamer 4x4 egy kellemes fűtött szobában közel ugyanazt az élményt hozza, mint a sárban dagonyázó autózás.

KeFe™



▲ *BigFoot behódoló pozícióban*

Virgin Interactive / Clever's
PII300 (PII233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D, Open GL
www.clevers.com

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓
- kezdetben kevés autó és pálya
- a versenyek igen kemények

X
- hihetetlen szimuláció
- jól megtervezett pályák
- semmi szaggatás, kiváló kód

95%

Autobahn RACING

Ámokfutás a német autópályán

Bizonyára közületek többen is ismerik a Cobra 11 című, az egyik hazai kereskedelmi csatornán is futó sorozatot, ahol André és Semir próbált rendet teremteni a német autópályákon. Elképzelhető, hogy az IncaGold-nak ez adott ihletet, hiszen ugyanezen helyszínen játszódó autószimulátorral rukkoltak elő, ahol mi vagyunk az ámokfutó szerepében, André és Semir pedig úgy látszik nyugdíjba vonult, mert a rendőröket akárhogy is kerestem, nem találtam őket sehol (azért nem hiányoznak annyira). Az előbb általam használt „autószimulátor" kifejezés erősen idézőjelesen értendő — sokkal inkább acrade beütésű az Autobahn Racing.

Amikor egy témamegjelölő megjegyzés kíséretében átpasszolták nekem az install disc-et, rögtön megörültem, már ebből adódóan is kedvemre való lett volna a játék, de örömöm hamarosan tovaszállt, amint elkezdtem tesztelni.

Az első számomra érthetetlen dolog az volt, hogy a szintén a CD-n található 28 megás Grand Prix Evolution demó nagyobb, mint a teljes AR, ami mindössze 24 mega. A telepítés során mindent felpakol, a későbbiekben már nem lesz szükségünk a korongra.





Első benyomások

A program a pályafutását nálam egy látványos kifagyással kezdte, amit aztán egy újabb követett: levonva a konklúziót, arra jutottam, hogy a GeForce kártyámat nem komálja. Egy barátomnak köszönhetően azonban végre el tudtam indítani, (ugyan nem az én gépemen) s megint a szokásos IncaGold-os típushibákat tapasztaltam: az intro ismét szörnyű lett, de a menü ezért kárpótol valamelyest. A készítők nem halmoztak el minket tucatnyi játéklehetőséggel, így nem fogunk a bőség zavarában szenvedni: Most kapaszkodjatok meg: kettő, azaz kettő játékmód van: az egyik az időmérő futam, a másik a párbaj, vagyis a számítógép vezette autó elleni küzdelem, és ehhez jön szintén két darab járgány öt féle színezéssel. A multiplayer játéklehetőség teljes egészében kimaradt, ami ma már azért elég égő. Ellenfelünket nem fogjuk összetéveszteni egy civillel sem, ugyanis mindig éppen a másik járgánnyal van, mint te és valamiért mindig pirosra festeti azt. Győzelmeinkért egyébként nem jár semmi, egyszerűen nincsenek elnyerhető cuccok! Egyedül a helyszínek száma elegendő, bár a 32 pálya alig-alig tér el egymástól, nagyon sablonosak és idővel unalmassá válnak. Azonos sémájú mindegyik: egy útvonalon juthatunk el a végpontig, soha sem kell leágazásokon lekanyarodnunk; nem tarkították semmivel a feladatokat.



▲ *Igen. Ennyi maradt a járgányomból...*

A Duel, vagy általam csak párbajnak nevezett üzemmódban a 32 autópálya szakasz tulajdonképpen 32 küldetést jelent. Meg van adva, honnan hova kell eljutnunk, továbbá a nehézségi szint (1-10-ig terjed), az útszakasz hossza, a napszak, a forgalom nagysága (light, normal, heavy) és az időjárási viszonyok (tiszta égbolt, felhős, esős). Ötös szinten felül már igen nehéz a győzelem, főleg a civil forgalom sűrűsödése okozhat problémákat. A képernyő felső részén jelezve van a hátralevő út hossza nálunk és a computernél. Abban az esetben, ha valamilyen szilárd tárggyal kerülünk erősebb kölcsönhatásba, (értsd: ütközés) természetesen rongálódunk, noha ezt külsőre nem lehet észrevenni — csak százalékosan jelzi a gép. Egy fejre állásnál ez az érték egyből lemegy majdnem a felére, ezért takarékoskodnunk kell a masinánkkal. Azt javaslom, inkább a lassan, de biztosan elvet kövessük, így nagyobb esélyünk lesz lehagyni az ellent. Ha véletlenül egy kijáratnál lekanyarodunk, akkor kezdhetjük az egészet elölről, úgyhogy vigyázzunk erre. A számítógép vezette ellenfelünk egészen intelligens és hibázik is. Nem egyszer ő is kisodródik és nekivágódik a korlátnak, de extrém esetekben (egy parányit meglökjük) fel is borulhat. A civil forgalom egész eredeti lett: sávváltásnál indexelnek, saját hibájukból kifolyólag balesetet okozhatnak, kiteszik az elakadásjelzőt, stb.



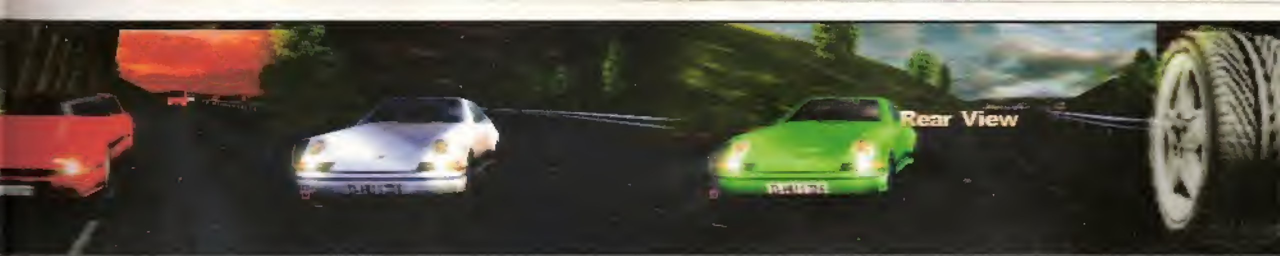
▲ *Kiélezett a küzdelem az első helyért*

Pár-baj

Elég sok bug maradt a programban, ezekből szedtem össze egy kisebb csokrot: éppen 120-al repesztettem, egy ideig nem volt semmi gond, de egyszer csak, mintha valami kátyúba hajtottam volna, (pedig a német utak köztudomásúlag jó minőségűek) a kocsim megdobódott és teljesen irányíthatatlanná vált (ha ez egy magyar játéknál fordult volna elő, akkor csak legyintettem volna, és túlzottan életszerűnek nyilvánítom). Másik gyöngyszem: egy kisbusz előzésébe kezdtem, mire mellé kerültem, addigra nemes egyszerűséggel és hirtelen eltűnt. Többször előfordult, hogy frontális ütközéseknél egymásba olvadtak a járművek, ami igen komikus látványt nyújtott. Gyanítom, hogy a fejlesztők nem ily módon próbáltak becsempészni egy kis humort az amúgy szürke történésekbe. A sebességérzetet sem sikerült jól visszaadni, 150 km/h sebességnél a valójában érezhető kb. 100 km/h. Ez tulajdonképpen az



▲ *Érdekes, ahogy a helyzetjelző világít*





▲ *Csendélet Porsche-vel, gomolygó füsttel, újabb programhibával...*

AR legnagyobb hibája. A lassúbbik járgánynál rosszul helyezték el a helyzetjelző- és féklámpa fényforrást, egyenesen a kasznіból világlik ki a fény. Előfordult, hogy rögtön egy verseny elején, alig, hogy bejött a kép és indultam volna, egyből belémszálltak hátulról, és rögtön totálkáros lett a járgányom.

Játszhatóság és grafika

Már említettem, hogy játéktermi jellegű mivoltának köszönhetően a játék irányítása felettébb egyszerű, csak a kurzorbillentyűket kell használnunk. Ha kormánnyal óhajtunk versenybe szállni, akkor a force feedback minden luxusát nélkülöznünk kell — ez a támogatás teljes egészében kimaradt. Neheztelek amiatt, hogy még opcionálisan sem kapcsolhatjuk be a manuális váltást, a gép minden esetben ellátja e feladatot helyettünk.

A futtatáshoz nem alapkövetelmény a 3D kártya, de ennek híján nem lesz feledhetetlen élményben részünk (de mondjuk egyébként sem). E ketyere nélkül nemcsak, hogy otromba, de még lassú is az egész program. Néha annyira lelassul, hogy az már a játszhatóság rovására megy. Állandóan felborultam a kanyarokban, mert nem tudtam megsaccolni, hogy mikor kell lefékezni.

Köszönhetően a Twilight3D engine-nek, a textúrák megint elmosott pacák, viszont az effektek most is kimagaslóak, (a lens flare talán itt a legszebb és a füst is szép). A különböző napszakok és a fényhatások megvalósítása is csak dicséretet érdemel. Az eső ábrázolását itt is az „elővetítés"-sel oldották meg, amivel nem is lenne különösebb gond, de a programozók itt is elkövettek egy nagy hibát: olykor fedett helyeken is esik, olykor nyílt terepen nem, ez az egy másodperces fáziskésés rányomja a bélyeget a hangulatra.



▲ *Alighanem itt egy újabb balesetnek leszek közeli szemtanúja...*



Az Options menüben három szinten változtathatunk a grafikán; a felbontás adott, 640X480 16 bites színmélységgel. Ez ma már nagyon kevés, ennél már vannak jóval korszerűbb csillogó-villogó programok T&L támogatással, bump mappinggel, satöbbi. A legnagyobb részletesség mellett sem felel meg a kor kívánalmainak a grafika, szörnyen kezdetleges a terep. A háttér és az égbolt viszont határozottan tetszett.



Fülbe-való

Nagy tapsot érdemelnek a hangok; a motorzúgás és a töréshangok minőségben és mennyiségben az elvárható szint felett vannak. A zenék már nem ennyire jók, minőségük elég silány és a számuk sem megfelelő, lévén a kettő közül az egyik a menüben szól, a másik meg minden verseny alatt, így hamar untatóvá válik.

Végig olyan érzésem volt, mintha a Midnight Racing második részével játszanék. Ez nem csoda, hiszen ugyanaz a fejlesztő és a grafikus motor. Éppen ezért ne lepődjünk meg azon, hogy a menürendszer- és felépítés, az autók festése és a zene is mutat hasonlóságokat a MR-el. Nem lett se jobb, se rosszabb. A különbség annyi, hogy a MR egy kicsit korábban jelent meg, most azonban már magasabbak az elvárások. A puritánsága ellenére lesz olyan, akinek tetszeni fog az Autobahn. Pontosan azoknak tudom ajánlani, akiknek bejött a Midnight Racing. Az IncaGold pedig már igazán belekezdhetne valóban igényes és precízen elkészített Twilight3d engine-re épülő stuffok fejlesztésébe. Hogy nem fektettek ebbe elég munkát, az biztos. Szerintem csak kicserélték a pályákat, az autókat meg a zenét, és egyből piacra dobták ezt a terméket.



Summa

A Twilight3d-ből többet ki lehet hozni, ez a megvalósítás jócskán hagy kívánnivalókat maga után. Biztos jön majd valamilyen patch, ami orvosolja a hibák nagy részét, de ez az összképen mit sem változtat. És ez az összkép nem túl fényes: az Autobahn Racing nagyon rövid időre tud csak lekötni, és az alatt az idő alatt sem lesz nagy élményben részed.

Tenshinhan
tenshinhan@freemail.hu
thx to qk@c



▲ *A BUG's life: most éppen beleolvadok a kisbuszba*

Brightstar Entertainment / IncaGold
PII 400 (P233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D, Glide
www.incagold.com

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓
- forgalom élethű szimulálása
- könnyen játszható
- hanghatások

X
- nem megfelelő sebességérzet
- kevés játéklehetőség
- 640X480 felbontás
- hibák garmadája

75%

KAO the Kangaroo

Kend guru? – bocs –

Úgy tűnik, a kenguruk bekeményítettek. Rövid időn belül újabb példány határozta el, hogy a jó öreg Karoo nyomdokaiba lép, s boxkesztyűt húzva prezentál informatikai ámokfutást. Kao azonban riválisával szemben inkább a Croc, s „szupermárióezakedveskisvízvezetékszerelő" által kitaposott klasszikus vonalat képviseli, értsd: számtalan pályán számtalan bonuszt gyűjtögetve néz szembe számtalan veszéllyel. No és persze keresi az egyes szintek végét szignózó teleportokat, mintegy. Lássuk, megvan-e üdvöskénkben az a fajta esztétikai minőség s tartalom, melynek láttán s ígéretében nekiveselkedünk a 30 szintet számláló felhozatalnak.



Polygon. Meg kenguru is.

A grafikus motor tetszetősen muzsikál: élénk, ízléses textúrák, stabil kamerakezelés, s full idióta ellenfelek. (Értendő ez pozitívumképpen.) Az alkotók láthatóan nem szenvedtek hiányt fantáziában, s szerencsés módon alapvető munkamoráljukat sem a már elsőként elkészült pályák másolgatása jellemzi. A műfaj grafika szintjén értelmezett követelményeit tehát Kao csípőből keni, így nem elemezzük tovább a kérdéskört. Annál inkább elemezzük viszont a derék főszereplőt!

Mint minden böcsületes kenguru, Kao is ugrál. Már, ha éppen aktív a kb. 3 másodpercig tartó „ugróextra". Az alap, a buzgó menetelés. Space ugrik, Controll befenyít, először. Alt befenyít másodszor, míg jobb Shift: nna, mit hittetek? — befenyít harmadszor. A Controll hatására Kao cséphadaró üzemmódba kapcsol, míg az Alt-tal egy időigényesebb, de jóval hatásosabb lengőparasztost demonstrál. A jobb Shifttel hajíthatjuk el a „mobil" bokszkesztyűket, értelemszerűen valami ellenséges elem irányába. Az efféle bokszkesztyűk száma erősen korlátolt, így tessék azokat a rendkívül ingerült arcoknak tartogatni. Legjobb módszer az ellenfelek megdorgálására a Chuck Rock féle ungabunga: azaz vad ugrálás közepette, felülről lefelé indítani a sajlereket. Hasznos funkció a bal Shift is, mely hatására kengurunk egy szempillantás alatt sarkon fordul. Kiváltképp jól jön, mikor homlokegyenest rohannánk bele valami rosszindulatú pingvin esernyőjébe. Csak tessék gyakorolni — aztán mikor valaki belesasszézik az oda úton szerencsésen elkerült szakadékba, akkor ugye: „én nem mondtam semmit..."

Ma már elmaradhatatlan a passzív FPS nézet is, nincs ez másképp itt sem: numerikus 0. Lehet továbbá oldalazni is, az ezekre használatos billentyűk meglelését azonban a Kedves Olvasóra bízom, hohhó!



▲ Mire ez a nagy sietség?

Felépítés

Mert az is van: csokornyi térképet teljesítve valami extra száguldozás következik valami extra járművel — így Kao idővel megtapasztalja a sárkányrepülő, a motorcsónak, sőt az űrhajózás stb. stb. örömeit s veszélyeit is, hogy aztán ezeket követően nekifeküdjön a soron következő oldalnézetes szintnek. Ilyenkor a kamera nem a megszokott módon, hanem — jééé — oldalról mutatja az eseményeket, ennek megfelelően az irányítás is változik.



▲ Sárkányrepülők. Érdekel valakit?



Eztán következik a helyi Főnökkel való „kánfrontésün." Végtére is nem ügyességi játék az ügyességi játék extrabrutális főmonsztrék nélkül. A bossok elnáspángolása elvárható s üdvözlendő módon valami trükkön alapszik, mely trükkök kiderítése nyilván a főmonszterekkel való összeütközések veleje.

Megjegyzendő, hogy a teljesített szinteket bármikor végigjárhatjuk újra a Gift módjára, így pótolhatóak elvesztett életeink, valamint extráink is.

A zeneért felelős urakat külön dicséret illeti, hiszen hallhatóan valami trackerrel készítették a dalokat, ám ezzel együtt teljesen élvezhető, sőt mi több: helyenként határozottan laza nótákat dobnak be. A főcímzene, pl. nagyon bejön — kár, hogy 16 ütemet loopolnak a kis dögök, hehh.

Érdekesség képpen javallom a játék leendő tulajdonosainak, tegyék hosszas tanulmányozás tárgyává a Kao CD kihasználtságát. Hát nem gyönyörű? :-) Kao mindenesetre rulezik, mehet sörözni Pacmannel.

by GyZ



▲ Sznovbord - sirály

Titus / X - Ray
PII 300 (P200), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D
www.kao-kangaroo.com

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓ - Újabb kenguru!

✗ - Hő?! Újabb kenguru?!

92%

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám



Ha most egy évre előfizetsz az 576 KByte-ra, 9552 Ft helyett mindösze 6999 Ft-ért tiéd lehet a következő évfolyam, továbbá 6 általad kiválasztott korábbi számunk

Ez már bárkinek megéri. Neked is? Akkor töltsd ki és küldd vissza!

Előfizetéssel megrendelem az 576 KByte című, havonta megjelenő folyóiratot ...... példányban, ... hónaptól, egy évre, 6999 Ft-ért. Az előfizetés díját postai utánvétellel, az ajándékba kapott 6 korábbi szám átvételekor fizetem ki.

Név: ....

Cím: ....

E-mail: ....

Ajándékba a ...., ..., ..., ..., ..., ... számokat kérem,

Ha pedig valamelyik már nem lenne meg, akkor a ......, ... számok egyikét.

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:
576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest Pf. 132

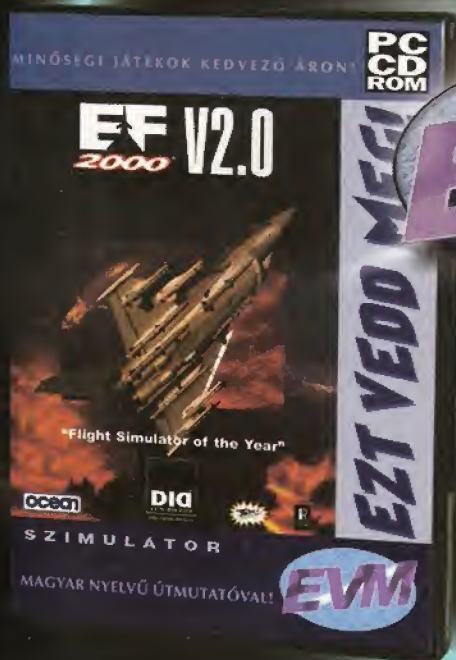
EZT VEDD MEG!

ÚJDONSÁGOK

2999,-



EVM



1999,-

TOVÁBBI EVM CÍMEINK

1944 ACROSS THE RHINE	1999,-	F22 AIR DOMINANCE & RED SEA OP. MISSION	2999,-	REQUIEM	1999,-
ADDICTION PINBALL	1999,-	F/A-18 KOREA	1999,-	SEARCH AND RESCUE	2001/feb
ADMIRAL SEA BATTLE	1999,-	FLIGHT UNLIMITED	1999,-	SEGA RALLY II.	1999,-
APACHE LONGBOW	1999,-	FORD RACING	1999,-	SCREAMER	1999,-
ARMY MEN I.	1999,-	GO KART RACING	1999,-	SCREAMER RALLY	1999,-
ARMY MEN IN SPACE	2999,-	GRAND THEFT AUTO	1999,-	SAMLL SOLDIERS	2001/feb
ATOMIC BOMBERMAN	1999,-	GRAND TOURING	1999,-	SONIC RACER	2001/feb
BALLPARK	1999,-	HEROES OF MIGHT & MAGIC II.	2001/feb	SPEC OPS	1999,-
BROKEN SWORD I.	1999,-	HOUSE OF THE DEAD	2001/feb	TERRACIDE	1999,-
BROKEN SWORD II.	1999,-	INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP	1999,-	TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	2001/feb
CANNON FODDER I. & II.	1999,-	JIMMY WHITE CUEBALL II.	2001/feb	TOMB RAIDER	1999,-
CASTROL HONDA SUPERBIKE	2001/feb	K.O. BOXING	1999,-	TOONSTRUCK	1999,-
CIVILIZATION	1999,-	MIG ALLEY	1999,-	TOUCHE	1999,-
COLONIZATION	1999,-	MIGHT & MAGIC VI.	1999,-	UFO ENEMY UNKNOWN	1999,-
COMMANCHE VS. HOCUM	2001/feb	MIGHT & MAGIC VIII.	2999,-	VIRTUA COP II.	2001/feb
DARK COLONY	1999,-	MOBIL 1 RALLY	2001/feb	VIVA FOOTBALL	1999,-
DEATHTRAP DUNGEON	1999,-	MONTEZUMAS RETURN	1999,-	WARCRAFT	1999,-
EASTERN FRONT	1999,-	MYTH: THE FALLEN LORDS	1999,-	WESTERN FRONT	1999,-
EF 2000	1999,-	PRO PINBALL TIMESHOCK & THE WEB	1999,-	WORMS	1999,-

KERESD ORSZÁGSZERTE!

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



576 Konzol a megszállott játékosok magazinja. Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni! Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132 Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát **(576 Ft/db)**, akkor a postaköltséget mi fizetjük! Na ez így már elég kedvező, nem?

Következő számunk tartalmából:

Persona 2 (PS)
Tunguska (PS)
Aqua GT (PS)
Driving Emotion
Type S (PS2)
Dynasty Warriors 2 (PS2)
Phantasy Star Online (DC)
Daytona 2001 (DC)
Sonic Adventure (DC)

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám



Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, 5760,-Ft-ért, tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!

Előfizetéssel megrendelem az ***576 Konzol*** című, havonta megjelenő folyóiratot .... példányban, ... hónaptól, egy évre, 5760 Ft-ért. Az előfizetés díját postai utánvétellel, az ajándékba kapott 6 korábbi szám átvételekor fizetem ki.

Név:..

Cím:..

E-mail:...

Ajándékba a ...., ..., ..., ..., ..., ..., számokat kérem. Ha pedig valamelyik már nem lenne meg, akkor a ...., ..., számok egyikét.

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni: 576 KByte (Comgame Kft.) 1389 Budapest Pf. 132

576

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389. BUDAPEST, PF. 132. TEL: 35-90-576

Teljes listánkat keresd a www.576.hu weboldalon!

102 DALMATIANS ACTION GAME	11,999
AGE OF EMPIRES 2	11,999
AIRFIX DOGFIGHTER	11,999
ALADDIN NASIRAS REVENGE	11,999
AMERICAN BULL RIDING	1,999
APACHE LONGBOW	1,999
B-17 THE MIGHTY EIGHTH	11,999
BALDUR'S GATE 2	11,999
BATTLE ISLE 4	11,999
BEACH HEAD 2000	9,999
BLAIR WITCH EPISODE 1	11,999
BLAIR WITCH EPISODE 2	11,999
BLUEWATER HUNTER	9,999
HIDDEN & DANGEROUS	3,999
HITMAN: CODENAME 47	11,999
INSANE	11,999
K.O. BOXING	1,999
LITTLE MERMAID 2	11,999
MARTIAN GOTHIC	1,999
MERCEDES BENZ TRUCK RACING	11,999
MIDTOWN MADNESS 2	17,999
MIG ALLEY	1,999
MUMMY	999
OUTLAWS	5,999
POKEMON 20 PACK	2,999
POKEMON BLUE	11,999



CHESSMASTER 8000	11,999
CHICKEN RUN	11,999
CIVILIZATION CALL TO POWER II	11,999
CODENAME EAGLE	2,999
COLIN McRAE RALLY 2.0	11,999
COMMANDOS AMMO PACK	9,999
COVERT OPS - RAINBOW SIX MISSION	9,999
CRUSADER OF MIGHT & MAGIC	4,999
CURSE OF MONKEY ISLAND	5,999
DIABLO 2 COLLECTOR'S EDITION	17,999
DINOSAUR ACTION GAME	11,999
DONALD'S QUACK ATTACK	11,999
EQUESTRIAD 2001	9,999
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	11,999
EXTREME BIKER	2,999
EXTREME BULLRIDER	1,999
EXTREME TENNIS	1,999
EXTREME WATER SPORTS	1,999
FULL STRENGHT STRONG MAN COMPETITION	1,999
GANGSTERS	4,999
GIANTS	11,999
GRIM FANDANGO	5,999
GUNMAN CHRONICLES	11,999
HALF LIFE GENERATION	11,999
HEAVY METAL F.A.K.K.²	9,999
POKEMON RED	11,999
PRINCE OF PERSIA 3D	2,999
PRO RALLY 2001	11,999
PROJECT IGI	11,999
RAINBOW SIX GOLD EDITION	9,999
REDNECK DEER HUNTING	999
RESIDENT EVIL 3	11,999
RUNE	11,999
SACRIFICE	11,999
SCOOBY DOO MYSTERY ADVENTURE	11,999
SCREAMER 4x4	11,999
SEGA SONIC ACTION PACK	9,999
SHEEP	11,999
SIN	1,999
SKI RACING	1,999
SPOT AND HIS FRIENDS	4,999
STARSHIP TROOPERS	11,999
SYDNEY 2000	9,999
THE GRINCH	11,999
THE MUMMY	11,999
TIGGER'S HONEY HUNT	11,999
TIMELINE	11,999
TOMB RAIDER CHRONICLES	11,999
ULTRA FIGHTERS	1,999
ZEUS: MASTER OF OLYMPUS	11,999

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!



Csavarjunk egyet, aztán menjünk tekerni...

A Tony Hawk sikerén felbuzdulva az Acclaim is úgy gondolta, hogy megjelentet egy játékot az egyelőre még telítetlennek számító extrém sportok területén.

A fejlesztésben a BMX történelem nagymestere, a 10-szeres világbajnok Dave Mirra segédkezett, aki egyben választható kerekesként is fellelhető a programban. A szintén jól csengő Ryan Nyquist neve mellett még nyolc feltörekvő tehetség is helyet kapott a választható karakterek között.

Habár ez egy BMX játék, a szakma nagy része mégis a Tony Hawk 2-höz hasonlította és Dave nem sokkal maradt alul a versenyben.

Akkor lássuk

Az intro minősége ugyan hagy némi kívánnivalót maga után, de ami benne van arra azért érdemes odafigyelni. Hirtelen felindulásból nehogy átugorjuk a bevezetőt, mert a végén egy olyan dupla hátra szaltó zárja a lenyűgöző jelenetek sorát, amely után mindenkinek meg kell majd keresnie az állát. Ha ez sikerült, egy egyszerű, de a célnak tökéletesen megfelelő menüvel találkozhatunk.



A játékmódok közül választhatunk egy laza gyakorlást, nyomhatunk pontozásért vagy hozzákezdhetünk a kijátszáshoz a proquest alatt. Bármelyik versenytípusba vágunk is bele, kiválaszthatjuk kedvenc bájkerünket és változtathatunk az öltözetén vagy a bicaján. Ezekből kezdetben minden ember esetében csak 1 áll rendelkezésre, de ahogy haladunk előre mindig kapunk új cuccokat.

A proquest versenyben pályáról pályára haladva kell különböző feladatokat teljesítenünk. Ezek lehetnek: egy bizonyos pontszám elérése, meghatározott helyeken bemutatandó trükkök vagy különböző elemeken való csúszások is.

Mindegyik terepen négyféle nehézségű feladat követi egymást, de míg az elsőkön a következő pálya megszerzéséhez elég a legkönnyebbeket teljesíteni, addig a harmadiktól fogva már a második szinteket is meg kell oldanunk ehhez.

12 pálya áll rendelkezésre, de elég sok időt fog igénybe venni, amíg mindegyiket megszerezzük. A pályák valós helyszínek alapján készültek, de azért jó pár, a valóságosnál is brutálisabb elemmel bővítették ki a készítők ezeket. Ha az összes ruhát és cangát is választhatóvá akarjuk még tenni, akkor mind a 4 nehézségi szintet teljesítenünk kell a terepeken.



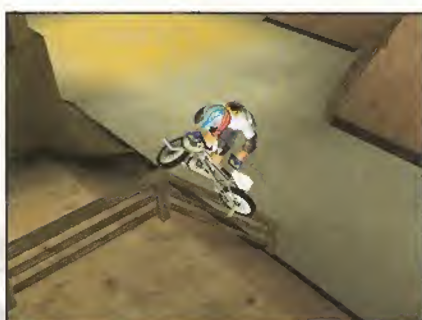
▲ Csak nem lesz ma nagy sor az intenzíven...



▲ Ha ez nem jön össze, tuti, hogy nem visznek el katonának!

Az irányítás könnyen elsajátítható, a fő gombok: az ugratás, a trükkbillentyű, a grind és a grab.

A rámpákon való ugratás után az irányok és a billentyűk kombinálásával irdatlan mennyiségű trükköt lehet előhozni a programból. A grab-el kisebb trükköket prezentálhatunk: láb vagy kéz nélküli ugratás, kormánypörgetés és ilyesmik. A grind-al tudunk csúszni a különböző tereptárgyakon, és a trükkgombbal lehet a legbrutálisabb dolgokat csinálni: szaltókat és pörgéseket a kormány vagy a váz körül. Ezeket mind lehet kombinálni egymással és ráadásként az irány billentyűkkel, még foroghatunk is közben, pl.180, 540 fokot.



▲ Most akkor melyik zsebembe is tettem a mobilom?



▲ Már megint melyik idióta evett banánt a pálya közelében?

Három kameranézet létezik, de az eredeti hát mögötti a legjobban használható. A kerék (talp) alá valóról 10 track gondoskodik és ezek tökéletesen illeszkednek a játék hangulatához.

A stílus legprominensebb képviselőjeként a Cypress Hill és a Deftones van jelen.

A megjelenítés kellemes és a felbontást kitolhatjuk akár 1600*1200-ig. A gép a gyorsabb képfrissítés miatt csak egy bizonyos szintig festi fel a terepet, ami néha kicsit furcsa lehet, de abszolút nem zavaró. Kisebb bugok becsúsztak a játékba, például egyes esések után végtagjaink összeolvadhatnak a tereptárgyakkal. A multiplayer mód kimaradt a játékból és joggal kérhetjük számon a pályatervező hiányát is, viszont az igaz, hogy a sokféle megoldandó feladat és a helyszínek száma kárpótolhat ezért.

A kisebb hibáitól eltekintve viszont nagyon jól sikerült ez a játék és a temérdek trükk kombináció miatt rögtön a Tony Hawk's pro skater 2 mögött következik az extrém sportok dobogóján.

Ago

Acclaim Entertainment / Z-Axis
PII 300 (P233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D
www.acclaim.com

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓ - sokféle trükk
- jó kezelhetőség
- zenék

X - nincs pálya editor
- nincs multiplayer

85%

CARNIVORES ICE AGE

Affene...az a Jürgen volt?!

A természet, s az annak ölén létező élővilág behatóbb tanulmányozása olyasvalami, melyet az egyszeri földi halandónak nincs lehetősége elkerülni. A környezet, majd biológia órákon való aktív (kucc) részvétel s a nívós természetfilmek megtekintése mellett szerencsésebb esetben testközeli tapasztalások is segíthetnek minket ráébreszteni, hogy a természetet alapvetően igen jól kitalálta Mr. Teremtő. Igazság szerint olyan jól, hogy eleddig egyetlen egyszer sem éreztem leküzdhetetlen késztetést, hogy egy méretes sniper rifle társaságában bevetődjek egy közeli erdőbe a vadállomány ritkításának céljából. A sok vadászvadóc persze mondhatná, hogy a vad leterítése csak mellékkörülmény, az igazi mulatság annak felhajtása — de a játék, érzésem szerint egészen addig ízléstelen marad, míg a magam örömére pumpálgatok ólmot valami szegény kis párába, hogy aztán a Jürgennel bepózoljak az őz felett egy fotó kedvéért, melyet mutogatva aztán azt mondhatom a nyuszkóknak, hogyaszongya: „eztné' má' milyen spillerek vagyunk itt a Jürgennel, babbba! Ekkora öztet nem láttá' még, mi?"

Hallottam már „szókolld" vadászokat nyilatkozni a tárgykörben, s szerintük gyakori jelenség, hogy a hozzám hasonlóan idegenkedők viszonylag rövid időn belül hagyni kezdik, hogy előröffenjen belőlük a „zállat". (Hja, hat kiló sörét végén bevállalós dolog überkedni egy medvének...). Ám jelen idő szerint már elmondhatom: üdvöskénk segedelmével kényszerűen megízleltem a vadászlétet, ám továbbra is tartom magam azon állásponthoz, hogy a vadászkodás élőben történő gyakorlása aztán igazán nem hiányzik a rólam kialakult képhez.

Ezen hozzáállással persze nehéz lenne érdemben méltatnom a progit, úgyhogy kapcsolom nektek Jürgent a Tajgáról, aki igen tetemes gázsiért vállalkozott rá, hogy beavasson titeket a vadászat örömeibe:

Jürgen a Tajgáról

Áááá, új húúús a klubban! Gróóószháltigesz — tessék befáradozni, majd szokni a gondolatot: a Jurassic Park rászabadult a Világra, de sikerrel megrendszabályoztuk, így az anyaterületre jellemző állapotok csupán tucatnyi, mellékesen igen tetszetős méretekkel s persze eltérő természeti jellemzőkkel felvértezett parkban uralkodnak. Akárhogy is, nálunk lehetősége nyílik jégkorszaki vadakra menni puskával! Maga ott, aki szerint a letűnt idők nagyjainak ígérete s jelenléte csupán vadászparkunk reklámkampányának komponense — ezt mondta az a GyZ nevű fickó is, míg rá nem ébredt ezen letűnt lények megkérdőjelezhetetlen voltára, mikor végigkergette két mamut a folyó mentén! Úgyhogy tessékszíves csitulni, s szemrevételezni kínálatunkat:

Öt parkunk van, ezek mindegyike állandó, s nyomokban eltérő vadállománnyal. Az elejtett vadakat díjazzuk, mert ez csak egy jááááték, egy gyönyörű játék: a pontokat azonmód ropogós petákokra váltjuk, hogy Önök finanszírozhassák a hatékonyabb fegyvereket s felszereléseket, mint kezdeti gumicsizmájuk s Cégünk extra figyelmessége: a kilenc milliméteres. Mellyel ugyan nem sokra fognak menni egy kardfogú tigris ellen, de vigasztaló lehet a tudat: pór vadász nem lő ínyencségre. Így jogosítványt kell vásárolniuk a preferált prédákra. Ha ez megtörtént, a bejáratnál megkapják a választott vadak csalogatására használatos hangutánzó szakszerkezeteket, melyek közül a vadászat folyamán a „c" gombbal válogathatnak, s alttal vehetik azokat használatba. Csak ésszel ám: EZ a fickó itt még ma is nehezen ül le, mert alfelét szanaszét marta egy méretes anyafarkasunk, olyan lelkesen szimulált vadkant a marha egy közeli bokorban. Mindenkinek adunk egy látcsövet, melyet „b"-vel használhatnak, s mely egy igen előnyös azonosító funkcióval is rendelkezik: amennyiben vadat „lát", jelzi annak nevét, perifériáit s a használótól való távolságát. Ha elég kitartóan matarásznak, úgy találhatnak rajta még zoom funkciót is — hajrá! Jó kis cuccokat gyártanak a japcsik manapság. Ke[illegible] tudják rólam, de maguknak azt [illegible] lom: rühellem a franciasalátát. N[illegible] különözhetetlen kellékük az irány[illegible] térkép is: utóbbit a Tabbal hív[illegible] meg, majd meredhetnek rá b[illegible] s lelkesen. Fegyvereinket egy[illegible] s beszédes perifériák deklará[illegible] kínáljuk, hogy megválaszthass[illegible] Önnek s financiális helyzetén[illegible] kedvezőnek tűnőt. Most ü[illegible] mert következik a második lec[illegible]

A Vadak

Kétféle vadat különböztetünk meg: [illegible] tisztát és golyófogót. A statiszt[illegible] elejtését nem díjazzuk, hiába [illegible] fel egy komplett kocagaleri [illegible] életét. Annál inkább díjazzu[illegible] golyófogó vadakat. Hogy mé[illegible] viszonylag hamar rá szoktak [illegible] lelkes jelentkezőink: a golyófog[illegible] zöme ugyanis húsevő, s csak a [illegible] ritkább esetben várják meg, hog[illegible] beléjük durrantsanak. Ne fe[illegible] hazai színekben játszanak, [illegible] pedig csak betolakodók, aki[illegible] elhitetni önmagukkal s a vad[illegible] hogy a parkok minden rez[illegible] tökkkéletesen vágják. Hehe. H[illegible] zááállásuk dicséretes. Fárad[illegible] vetítőszobába, s vizsgálják meg [illegible]

▲ *Csak nektek: egy Órlásrén. Mindez hátulról*



▲ *Hát te kezdted, öcsém...*



▲ *Nevezzük szereptévesztésnek*

CARNIVORES ICE AGE





▲ *A vadász karma a macska karma. (Bocs...)*

csináló video bejátszásainkat!

Mint láthatják, minden vad három fő perifériával rendelkezik: észlelés, hallás, szaglás. Ezen mutatók tükrözik az adott vad alapvető érzékenységét, míg az alsó sorban összefoglaló jellemzést olvashatnak annak veszélyességéről. Ne tévesszen meg senkit némely vad növényevő mivolta: tudni kell, hogy a viszonylag béketűrő Gyapjas Rinocéroszok is tapostak már ki emberbélt. Nem hiszik?! Hehe: csak nézzenek a képernyőre! Ő volt Jan Jansen. Kapcsolja le, kisasszony! Tartsák szem előtt a jó vadász három ismérvét s erényét: türelem, könyörtelenség, pontosság! Mindháromra égető szükségük lesz, csakúgy mint a jó idegekre. Adódhat úgy, hogy egy teljes órát bolyonganak prédára lesve, míg végül már észre sem veszik, hogy az erdő haragszik magukra. Látják ezt a fotót?! Ezzel a fickóval is ez történt.

A jó vadász továbbá észrevétlen. Bármikor kővé dermed, s bármikor futólépésbe kapcsol. Hozzá kell tennem: sőt! Ám tudniuk kell azt is: az Igazán Jó Vadász sosem szalad, mert egyetlen lövés mindenkinek — s így nekik is — jár. S mely egyetlen lövés számukra elegendő. Teccik érteni?!

Minden vadat ki kell ismerniük, hogy feltérképezhessék a becserkészésükhöz vezető módozatokat. Persze akadnak maguk között dilettáns potyázók is, akik nem értékelik kellőképpen azon körülményeket, melyek tükrében még magasztosabb sport az ölés, hááá! Ezen elemek kedvéért vannak itt ezek a:

Kellékek

Nézzék ezt a terepszínű hacukát! Vihetnek magukkal ilyet is, kisebb pontlevonás fejében persze. Valamit valamiért, dilettáns banda! A Nagybetűs Pancserek s Olcsójancsik **(Nana! nem bántani a Jánosokat! — Sz.JVC.)** vihetnek magukkal radart is, mely természetesen még komolyabb pontlevonásokkal jár, s mely minden olyan vadat megjelenít, melynek elejtésére a használó jogosult. Itt van továbbá a maxipara hatására tacsakos testükből áradó párlatok bűzét enyhítő szagtompító készülék. Használják egészséggel, s számolgassák a mínuszokat! Vihetnek magukkal dupla mennyiségű lőszert is, melyet az előzetesen elvégzett lőgyakorlatok eredményeit szemlélve, melegen ajánlok. S lássanak csodát, milyen kedvesek vagyunk: szükség esetén lepottyantunk maguknak egy full zsák muníciót. Haha, elhitték?! Majd meglátják. No, legyen magukkal a vakszerencse meg a távcsövesbotocska, és ne feledjék: egyszerre csak egy!

Vissza a Stúdióba

Köszönjük, Jürgen — lődd le magad. Nos tegyük esztétikai elemzés tárgyává üdvöskénket: előljáróban annyit, hogy az alkotók példátlanul illetlen dolgokat követtek el: egy CD kapacitása ugye a legrosszabb esetben is 650 MB. Az ember azt hinné, sok dolog megfér ott, ám viszonylag nagyra kerekedik a júzer szeme, mikor verőfényben szemrevételezi a korong kihasználtságát, majd annak számban kifejezett értékét: 74 MB. Höhö. „Kúlbéivüsz.." Persze kiteregeti magát az install alkalmával úgy 200 mega körülire, de nem is ez a legjobb. Ugyanis a progi ennek tetejében marhára meg van csinálva. Ugye még ma is dívik a buzgó keblünkhöz kapkodás, mikor pl. az Unreal által megjelenített természetre és élővilágra koncentráljuk nosztalgikus kivetüléseinket. Ez idő szerint az említett látvány minősége már társaival együtt temethető: a Carnivores 2 természet megjelenítése ugyanis egyértelműen túlmutat a pöffeszkedő elődök megvalósításán. A szint az, hogy egyetlen pillanatig sem érezzük a játék mögötti motort, csak a fullos természet filinget, ami olyan erővel szakad a képünkbe, hogy egyre meredekebb szögben hajolunk a monitorba, s vadászat címén csak az erdőt járjuk mindaddig, míg át nem harapja a torkunkat valami kósza cica. Aztán kezdjük elölről. A legnagyobb disznóság tehát nem az, hogy 74 MB — hanem hogy irtó jól néz ki.

A hangokat szintén kénytelen vagyok arcbadicsérni: kristálytiszták, meg ambientek, meg „háromdések", s a progi bizony hibátlan következetességgel, példaértékűen kezeli azokat.

Tehát az FPS-ek legeslegalapvetőbb erénye — hatásszünet — az Én Is Itt Vagyok Ám — üdvöskénkben roppant agresszív s tetszetős formában érvényesül. Tessék vizsgálni a fotókat!

Nos, mi az, ami nem jó? Hát nagy hirtelen két dolog jut eszembe. Az egyik nagyon bosszantó, a másik pedig „jó lett volna ha..." kategória. Ezzel kezdem: nyugodtabb lenne a lelkem, ha a ragadozók vadásznának a növényevőkre s egymásra is. Hozzáteszem: nem állíthatom teljes biztonsággal, hogy adott esetben nem tesznek így, lehetséges, hogy csak én nem láttam effélét a progiban. A másik, ám módfelett bosszantó jelenség a nyomok hiánya. Az, hogy nincs nyoma emberünknek, már első körben ajakbiggyesztésre sarkallt. Mert ugye az első másodpercben ledöbben az ember, hogy „húdemegvannyomva..." aztán rutinosan belekezd a védelmi lyukak feltérképezésébe, mintegy. Mely lyuk itt ebben a formában jelentkezik leginkább. Valljuk meg: igen méltatlan módon. Hogy Mr. Projectlidör hogy adhatott erre áment ilyen részletes munka után, rejtély. A dolog persze ott válik bosszantóvá, hogy nincs lábnyoma a vadaknak sem. A nyomok tehát nincsenek helyükön, viszont minden más nagyon a helyén van — s a vadászatról való alapvető vélekedésemtől függetlenül, ennek tükrében is bírálom el a drágát. „Förstésztdu, Jürg'n?"









▲ *Hja-méghogy női szabadstrand*

by GyZ

WizardWorks / WizardWorks
PIII 450 (P200), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D, 3Dfx
www.wizardworks.com

LÁTVÁNY · JÁTSZHATÓSÁG · SZAVATOSSÁG · ZENE-HANG

✓ - Lőhetsz mammutra! ✗ - ha neked az kell...

96%

FUR FIGHTERS



Szőr Roofus és a csimbók-csapat, avagy szőrös, de finom!

Tegye fel a kezét, aki szereti a plüss figurákat! Na csak bátran, legyetek nyugodtan őszinték, úgyis egymás között vagyunk. Nem kell szégyellni, ez még nem a látens homoszexualitás megnyilvánulása, sem a domináns feminin hajlam felszínre törése: azt hiszem, az ember természeténél fogva vonzódik ezekhez a puha izékhez — ez talán egyike azon kevés dolgoknak, amik nem a „civilizált", társadalomközpontú neveltetés eredményei, hanem ősi késztetésünk: elvégre emlősállatok lennénk, vagy mifene?!

Legyen szó akár kis szőrős medvékről, akár óriási gorilláról, akár a fantázia plüssbe burkolt szülötteiről, egy biztos: ezekre a játékokra mindig vágyakozni fognak a gyerekek — és ezeket a játékokat mindig meg fogják venni a szülők a fentebb említett gyerekeknek. A plüss tehát jó biznisz (egyszer egy cimborámmal elhatároztuk, hogy plüss Balatonokat fogunk gyártani, és jó pénzért eladni az árgyélusoknak, de sajna nem lett belőle semmi — az ötlet kopirájtos, értem?!) — de hogy egy számítógépes játékban plüssállatok szerepeljenek? Na jó-jó, egy gyerekjátékban persze, na de egy akciójátékban?! Hát ilyen még tényleg nem volt, az biztos!

Azt hiszem, a fentiek jól példázzák, miért is vártam én régóta feszült figyelemmel a Csimbók Csapat színrelépését. Én mindig is vevő voltam a „másra", ami kicsit új, kicsit több — vagy ahogy Monty Pythonék mondanák:

And Now: Something Completly Different

Valamikor tavaly augusztus környékén olvastam egy svéd, vagy norvég (há' valami skandináv, na!) konzol magazinban, hogy a Fur Fighters megjelent Dreamcastre — persze egyből elöntött a sárga irigység, hogy nekik mér', nekem meg még mér' nem??? (Főleg, hogy akkor a 2000-es év egyik legjobb Dreamcast-játékának titulálták.)

És amikor végre ideért a PC-s verzió is, habzó szájjal vetettem rá magam a stuffra. Általában ilyenkor történnek meg az élet leges-legnagyobb pofára esései — ez esetben szerencsére eme kellemetlen élmény elmaradt.

A Fur Fighters semmivel sem maradt elvárásaim alatt, sőt, jópár tekintetben felül is múlta azokat.

De ne szaladjunk ennyire előre: inkább azok számára, akik még semmilyen fórumon nem találkoztak ezzel a gaméval, elhintek itt egy pár információ morzsát: ha már eddig eljutottak az olvasásban, legalább tudják, hogy miről van szó☺.

Csimbók Csapat vs. Szőrnyetegek

A Fur Fighters leginkább egy nagyon-nagyon távoli Tomb Raider klónnak titulálhatnám olyannyira távoli, hogy tulajdonképpen nem is az: mindenesetre külső nézetes akciójátékról van szó, némi platform/mászka beütéssel. Mi magunk a Csimbók Csapatot irányítjuk: ez egy hat tagú, elit plüssállat kommandó, amely a világ megmentésére hivatott. A világra nézve pedig a legnagyobb veszélyt Viggo tábornok jelenti.



Sok-sok évvel ezelőtt a velejéig romlott Viggo, egy hatalmas fehér macska, betámadta a nagy és békés Prémvárost — a várost lakó nemes állatok mind harcoltak a Nagy Háborúban, míg végül a tábornok elbukott; egy jet-skivel menekült el...

Minden visszatérni látszott a normális kerékvágásba: a Csimbók Csapat újra békés életét élte családjuk és hatalmas fegyvergyűjteményük körében.

Ám egy szörnyű hajnalon Viggo tábornok visszatért: bosszúja beteljesedéséhez először félre kellett állítania legádázabb ellenségeit, a Csimbók Csapatot. Mivel tudta, hogy még népes, gyagyás medvékből álló csapata élén sem képes legyőzni őket, aljas eszközhöz folyamodott: altató gázzal elkábította hőseinket, és elrabolta féltőn szeretett kicsinyeiket.



▲ *Fussá' Juliette, nehogy megmacskásodjon a lábad!*



...és itt kapcsolódunk be mi a történetbe. A progi elején lehetőségünk van részt venni egy tutorialban, Bristol tábornok közreműködésével — ő egy gigantikus szellem-rozmár, aki a játék során még jónéhányszor segítségünkre lesz. Itt mindent elsajátíthatunk, amire a játék során szükség lesz — mindenkinek javallom, hogy hajtsák végre ezeket a feladatokat, ugyanis a Fur Fightersnek van pár olyan vonása is, ami lényegesen eltér a más gamékban megszokott klisséktől.

Ebben a játékban ugyanis egyszerre hat karaktert irányítunk! Mivel mindegyikőjüknek megvan a maga erőssége, ezért szinte minden feladat végrehajtásához ki kell választanunk a megfelelő plüssállatot. Ez eddig nem is jelentene problémát, hiszen az adott helyzetben csak át kéne váltanunk a meghatározott figurára. Csakhogy a Fur Fightersben ezt nem tehetjük meg ilyen egyszerűen! Ahhoz ugyanis, hogy egyik plüssállatról átváltsunk a másikra, össze kell szednünk az illető arcát ábrázoló kristálygömböt — ekkor, és csak ekkor tudunk karaktert cserélni, viszont ilyenkor legalább a leváltott figura arca bekerül a gömbbe, így bármikor visszaválthajuk azt. Ez leginkább azért probléma, a megtalált szőrmebébiket csak a velük azonos fajtájú Csimbók Harcos tudja kiszabadítani. Még szerencse, hogy a pályákon szerte-szana azért jócskán találunk ilyen transzformátorokat: nem túl sokat, de mindig a szükséges helyen, illetve annak közelében.

Ez nagyon jó, hiszen így némi kereséléssel mindig tovább tudunk haladni a játék során — viszont ha egy kicsit belegondolunk, rájöhetünk, hogy ez a rendszer éppen a játékos szabad kezét köti meg, hiszen teljesen lineárissá teszi a játékmenetet.

Valószínűleg a fejlesztők is rájöhettek erre: telepakolták hát a játékot egy nagy rakás olyan feladattal, amelyek nem csak a bal-egérgomb-nyomogató izmunkat teszik próbára, de ügyességünket és eszünket is egyben. És ez kérem, jó!

Csak egy példa: adva van egy lift egy szállodában, amibe be kéne szállnunk, de az liftesfiú madár nem engedi (ha meg rálövünk, csak ránk szól, hogy ne csináljuk — ilyen hülyét!). Így hát nem tudunk átjutni rajta, de kihallgathatjuk, amint éppen magában beszél, miszerint öt órakor elmegy letölteni a tízperces munkaszünetét, amit a szakszervezet előír. Nincs más dolgunk,





Név: **Rico**
Faj: **pingvin**
Kor: **5 év**
Méret: **1,8 m**
Vércsoport: **0**
Specialitás: **úszás**
Ez az idealista madár Argentina déli részéből származik — mindig is többre vágyott, mint a halászgatás és az orkák kicselezgetése. Álmaitól hajtva botlott a Csimbók Csapatba, akik kiélezték képességeit. Rico túlságosan magabiztos és hajlamos az álmodozásra. Nem akkora a hős, mint amilyennek hiszi magát, de úszásban nincs párja.

Név: **Chang**
Faj: **vörös panda**
Kor: **7 év**
Méret: **1,3 m**
Vércsoport: **B**
Specialitás: **szűk helyeken való közlekedés**
Chang Kína déli, lázongó vidékéről származik, egy gazdag családból. A Nagy Háború alatt egyszerű közkatonaként kezdte. Tudományos és stratégiai ismeretei fürgeségével és ravaszságával kombinálva a Csimbók Csapat egyik legjobbjává teszi őt.

Név: **Tweak**
Faj: **sárkány**
Kor: **0,002 év**
Méret: **2,2 m**
Vércsoport: **A**
Specialitás: **siklórepülés**
Tweak még nincs egy napos sem. Éppcsak hogy kikelt a tojásból, amikor Viggo elrabolta a testvéreit. Ő a legnagyobb és a legerősebb a testvérei közül. Ügyetlen és ideges, de veleszületett módon járatos a lőfegyverekben, és a többiek úgyis vigyáznak rá.

Név: **Bungalow**
Faj: **kenguru**
Kor: **7 év**
Méret: **2,0 m**
Vércsoport: **A**
Specialitás: **nagy ugrás**
Bungalow egy felnőtt hím kenguru, Roofus legjobb barátja. Minden testi ereje ellenére az ész dolgaiban nem túlságosan járatos: a parancsokat jobban szereti kapni, mint osztani — legyen szó akár Roofusról, akár zsarnoki feleségéről.

Név: **Juliette**
Faj: **macska**
Kor: **5 év**
Méret: **1,6 m**
Vércsoport: **AB**
Specialitás: **mászás**
Az elbűvölő, kecses Juliette szintén páratlan harcos. Temperamentumos és makacs, senkire nem szeret hallgatni (nő☺). Ha dühös, legszívesebben egyedül nekimenne a világnak is, de azért meg lehet győzni, hogy a csapatmunka rulez.

Név: **Roofus**
Faj: **kutya**
Kor: **12 év**
Méret: **1,7 m**
Vércsoport: **A**
Specialitás: **ásás**
A Csimbók Csapat legöregebbje, mégis edzett és rettenthetetlen harcos. Glasgow brutális városrészéből származik, onnan szökött a seregbe, csakhogy kikerüljön a nyomorból. Ösztönös harcos, a Csimbók Csapat vezére.

mint az épülettel szembeni tornyon lévő órát megközelíteni, rávetni magunkat a kismutatóra, ami a súlyunktól lefordul, és — hoppá — máris ötöt mutat. Ezután már könnyedén beszállhatunk a liftbe☺.

Szerencsére ezen linearitás nem megy a szavatosság rovására, ugyanis multiplayer módban — neten és hálóban egyaránt, illetve a Gamespy Arcade segítségével — akár egyszerre tizenhatan is gyűrhetjük. Az ám a móka: igazi pörgő akció!

Látvány, hangok, egyebek

A Fur Fighters látványvilágára egy rossz szavunk sem lehet: gyönyörűen kivitelezett „cartoon" világ ez, amelynek minden hőse baromi jól fest. Bár ezen nincs is semmi meglepő, ismerve a Dreamcast perifériáit — bár az igazat megvallva egy kicsit féltem, hogy a grafikában, vagy az irányításban elszúrnak valamit átírás közben, de szerencsére nem így történt; talán csak az átvezető animációk minősége hagy néha némi kívánnivalót maga után.


▲ *Karácsonyi hangulat New Quack Cityben*

Mindenesetre a progi támogat mindenféle mostanában divatos marhaságot: Triple Buffer, 32bit Z Buffering, Bump Mapping, dinamikus fények, Trilinear Filtering, , 32 bit rendering és 3D térhatású hang — ezek mibenléte felől érdeklődjetek Kefe™ cimbinél (a 3D hangot még én is értem, de ezzel kifújt☺).



A karakterek mozgása iszonyú jópofa, néha tényleg úgy tűnhet, mintha pattognának, mint egy labda (ez most itt egy VargaB. féle szójáték: a szőrpamacs angolul Furball, azaz szőrlabda — na jó tudom, ez gyenge poén volt...☺).

A hanghatásokra sem lehetett panaszom, a zene nagyon király, rock-funky keverék, a fegyverropogás hangja is nagyon jó (hiszen ebben a játékban igazi skulók repkednek). Talán az egyetlen, ami némi ellenszenvet válthat ki a nyájas gémerekből, az a figurák szinkronhangja: hőseink ugyanis nem beszélnek, helyette vadul morognak, nyávognak, hörögnek, valahogy így: vravravruvraravuvuvravravaaa, mindezt persze bősz feliratozás közben, hogy azért legalább tudjuk is, miről van szó. Ez amúgy baromi idétlen, de szerintem vicces, nekem legalábbis bejött, de volt, akit huzamosabb hallgatás után mérföldekre űzött a szerkesztőség közeléből.

Azt is komolyan értékelem, hogy bár a játék aranyos, meg jópofa, meg minden, mégsem tipikus gyerekjáték — leginkább talán a múlt hónapban bemutatott No Escapehez tudnám hasonlítani: egy jó adag humor, egy jó adag akció, és egy nagy kalap báj.

Már csak egy dolgot fűznék hozzá: szeressük ezt a játékot, egyszerűen csak azért, amilyen — és ne szégyelljük, mi fiúk sem, hogy szeretjük a szőrös, puha meleg dolgokat☺.

VargaB.

Ezen cikk elkészülte során egyetlen plüss állatot sem bántalmaztunk!

Acclaim Entertainment / Bizarre Creations
PII 450 (PII 300), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D!
www.furfighters.com

LÁTVÁNY — JÁTSZHATÓSÁG — SZAVATOSSÁG — ZENE-HANG

✓
- tömény akció
- nagyon látványos
- multiplayerben nagyon király!

X
- túl lineáris
- az átvezető animációk nem hibátlanok

86%

Disney's DINOSAUR



Izé... a méret a lényeg! (he-he)

Ha dínó, akkor tuti siker!
Ez ugyebár nem kétséges, hiszen elég csak arra gondolnunk, hogy denverdínójóbarát, és biztosan nem én vagyok az egyetlen, akinek az aktuális kedvese elhaló „jajdecuki" sóhajtással nyugtázta a Jurassic Park dínó-tojás keltetős jelenetét — ellentétben azzal, amikor a nem kevésbé szimpatikus raptorok lelkes fejelgetéssel amortizálták le a park konyhájának berendezését.

Azt mondják (ők, nem én, de talán én is, de ez nem biztos), hogy a dínók sikerének titka magában az emberi lélekben, annak is legmélyebb bugyraiban keresendő. Az ember ugyanis tudat alatt fél a hatalmas, ősi lényektől — tudatosan viszont meggyőződése, hogy ezek az állatok — lévén kihaltak — már nem okozhatnak kárt, és nem jelenthetnek veszélyt sekélyes életére. Ez a paradox kettősség okozza azt, hogy az emberek vonzódnak a dinoszauruszokhoz, csodálják és tisztelik őket.

Hogy ez mennyire igaz, nem tudom, de nem kell sok hozzá, hogy innen egy — a marketing léptékeivel nézve — kis ugrással már ott találjuk magunkat a dínós pólók, dínós sapkák, gumi dínófigurák között (most elárulom, hogy nekem is van egy Tyrannosaurus Rex itt a szerkesztőségben).

Persze ehhez szükség volt Crichton agyszüleményére, a Jurassic Parkra is, amely soha nem látott dínó-őrületet indított el világszerte — ez a műsor sem jött volna létre, ha nincsenek azok a megszállott számítógép guruk, akik képesek voltak élethű dinoszauruszokat szülni a vászonra: hajtsuk fejet előttük tíz perces vigyázzállással.

Aztán jött a második része, szintén hatalmas siker — ám hiába tartalmazott nagyságrendekkel több dínós jelenetet, mint elődje, az első rész sikerét nem tudta felülmúlni. A folytatás már készül; azóta a számítástechnika még előbbre tart: szóval majd meglátjuk.

Ezt a dínó-őrületet meglovagolva, pontosabban újra felszítva jött elő a farbával a Disney, amikor elkészítették Dinosaur című, egész estés számítógépes animációs filmjüket — nálunk Dínó néven nyomatják. Én nagy sajnálatomra még nem láttam a művit, de azt mondják, csak a látvány miatt érdemes megnézni, amúgy elég gagyira sikeredett (csókoltatlak, Szjvc☺).

A sztori szerint a kis iguanodon, Aladár, még születése előtt, igen meglepő módon tojáshéjban leledzve elrabolódik, majd némi viszontagságos repkedés után a júra-kori őserdő mélyére pottyanva egy jópofa lemúr csapatban látja meg a napvilágot: tulajdonképpen ők nevelik fel (egy kis Dzsungel Könyve, egy kis Tarzan) — hiszen egy nagyméretű barát mindig jól jön az igen apró lemúrok számára (egy kis Oroszlánkirály).

Ám egy nagyon-nagyon-csúnya-rossz meteoriteső felborítja a Föld ökológiai egyensúlyát, így Aladárra vár a feladat, hogy kis majom barátaival csatlakozván egy dínó hordához összekovácsolja a reményvesztett, csüggedt csapatott a túlélés reményében, blablabla...



▲ *Egy újabb fejtörő*

Segítség, dínók!

Megmondom az őszintét, nem vártam én túl sokat ettől a Dinosaurtól. Valami mászka, oldalra scrollozós stuffra számítottam, vagy valami hasonlóra, amit én ugyebár nagyon bírok, de az ilyen programok mindig zsákbamacskák: vagy nagyon jók, vagy k...va szarok, én meg valahogy nem szeretek csalódni, nemtom, ti hogy vagytok vele.

Igaz, csalódni most is csalódtam — csak éppen kellemesen.

Mivel már játszhatunk dínós förszperszonsútert, meg játszhattunk már dínós akciójátékot is, sőt, akár még sportból is vadászhattunk rájuk, épp itt volt az ideje, hogy valami dínós RPG-t is elénk hintsenek — és ez most tényleg nem vicc!

A Dinosaur ugyanis szerepjáték — igaz, nagyon lecsupaszítva, de megspékelve némi akció elemmel, stratégiával és egy kis taktikai utánérzéssel fűszerezve.

Huh!

Azt hiszem, ez azért egy kicsit bővebb magyarázatra szorul — ám legyen!



A Dinosaur egy az egyben a film történetvezetésére épül. Mivel az átvezető animációk is a műviből vannak kinyesegetve, azok minőségére nem lehet panasz, és így legalább azok, akik látták a filmet, tudják, hogy éppen mi fog jönni — akár csak a 100 feletti IQ-val rendelkezők, mivel a videók alapjában véve amúgy is eléggé egyértelművé teszik a történéseket.



▲ *Raptor barátunk nem bírta a kiképzést...*

A játék telepítése után először is tegyünk fel egy BIK lejátszót, és nézzük meg a művikat, csak úgy, az élmény kedvéért☺.

Komolyra fordítva a szót: a játék elég jól használható konfig ablakot ajánl fel első indításkor — a Start menüből ez a későbbiekben is elérhető lesz. Itt állíthatjuk be a megjelenítés opcióit: ha rám hallgattok (és végülis miért ne, bár ez akár felelőtlenség is lehetne részetekről, hiszen nem mondtam, hogy ne, de azt se, hogy igen, pedig de!), a 32-bitet vegyétek le, más mindent állítsatok olyan jóra, amilyet csak elbír a gépetek szaggatás nélkül — megéri. Én 1024x768-ban nyomtam, Best Image Qualityvel, 16 biten, és gyönyörűen futott, pedig a gépem már kezd kicsit elavulttá válni a maga Celeron 400-asával, meg a TNT2 M64 32 megás kártyával (mondjuk van benne 196 mega RAM, az igaz...).

Ha már elindult a program, ne is foglalkozzunk semmivel (hacsak nincs valami spéci hangkártyánk, vagy ilyesmi, amit be kéne konfigurálni az Optionsben), hanem egyből nyomassunk egy New Game-t.

Az első átvezető animáció után jön az áll-leesés...

Ez volt a második kellemes csalódásom, ugyanis a játék gyönyörű, amiről a screenshotok is tanúskodhatnak.

Legelőször is egy tutorialban lehet részünk, amikor is néhány szimpla feladat felvonultatásával vezetnek be minket a kezelés rejtelmeibe, plusz megtanulhatjuk az egyébként igen egyszerű és felhasználóbarát billentyűzetkiosztást is.

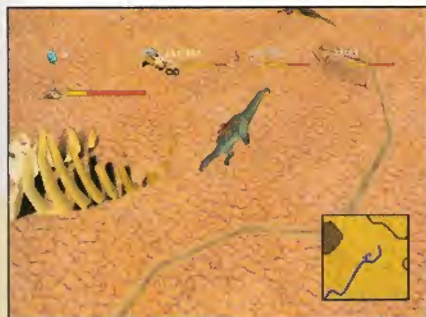
A játék során három karakterből álló kis csapatunkat kell irányítani: Aladár, az iguanodon maga a megtestesült erő — ő a legalkalmasabb az ellenséges dínók likvidálására, valamint a különböző terepakadályok eltakarítására is. Zini, a lemúr a legkisebb karakterünk, az ő speciális képessége, hogy nagyobb hasadékokat is át tud ugrani, valamint igen sok helyre fel tud mászni, ráadásul a mi oldalunkon álló NPC dínókkal is ő tartja a kapcsolatot. Flia, a Pteranodon, egy madárszerű őshüllő — ő jelenti a légierőt, jól bevethető olyan esetekben, amikor a többiekkel nem tudunk megközelíteni létfontosságú helyeket.

Ők hárman a mi jól összekovácsolódott csapatunk, akiknek meg kell találnia, és ki kell vezetnie az elkeseredett dinoszaurusz hordát a kihalt földekről.

A sikeresen végrehajtott küldetések során, illetve az ellenséges dínókkal való összetűzésekből történő élve kikerülés közvetlen következményeként hőseink tapasztalati pontokat kapnak, aminek hatására időnként szintet is lépnek: ezáltal növekszik életerejük nagysága, vala-







▲ *Elkéne most ide egy csontkovács...*

mint támadóerejük mértéke.

A pályákon egy csomó cuccot fel is szedhetünk: a világoskék kavicsok az életkristályok, amelyek életeink számát jelentik. Felszedhetünk piros illetve sárga gyümölcsöket is (talán citrom és alma, de ez egyáltalán nem biztos, mert nem vagyok kertész, se kisgazda, meg különben sem tudom, hogy volt-e a júra-korszakban alma, illetve citrom...), amiket aztán az inventoryban kijelölve, és a USE gombot nyomogatva megehetünk, ekkor életerőnk visszaáll (sárga gyümi 10 HP, piros gyümi 50 HP). Ha a zölden villogó sziklákat szétfejeljük Aladárral, Zini számára gyűjthetünk muníciót.

A kék-fehér ködarabkák segítségével hozhatjuk elő speckó támadásainkat, amik lényegesen hatásosabbak a szimpla attacknál. Egy, az életkristályhoz hasonló cucc fényt csinál. Az ananászszerű cucc felszedésével azonnal kapunk 80-125 HP-t.

A lila szőlőszerű gyümölcsökkel Flia az NPC-ket tudja etetgetni, az izzó meteordarabok felszedése szintén az ő reszortja: ezekkel bombázni tud. Az elhullajtott dinó-tojásokat is neki kell a helyükre szállítani.

Összesen tizenöt küldetés vár ránk — a missziók végrehajtásához mindhárom karakterünk bevetésére szükség lesz, révén eltérő képességeik miatt nem tudják egymás feladatát elvégezni.

Mivel a végrehajtandó feladatok elég összetettek (bár nem túl nehezek), ezért most szokásomtól eltérően vázolnék egy missziót, csak hogy érzékeltessem ezt nektek. Ez az x-edik küldetés, azaz már nem emlékszem hányadik, de nem is ez a lényeg☺.

Szóval a végrehajtandó feladat az, hogy eljussunk a pálya túlsó végén lévő, elszigetelődött dinó pajtásokhoz, persze meghatározott idő alatt. Szerencsére egyből kapunk egy kis segítséget, miszerint a progi közli velünk, hogy Ala-



▲ *Keményfejű gyerek ez az Aladár...*

dár és Zini nem tud elindulni, ugyanis a fennsíkon lévő sziklahidak közül nem mind biztonságos. Flia feladata, hogy a kevésbé szilárd kőhidakat lerombolja. És óra indul:

Először is Fliával el kell repülnünk a pálya közepére, felkapni az ott heverő tojást egy raptor mellől, majd elhúzni vele a pálya tetejére, és belepottyantani az ott leledző fészekbe — így elérjük azt, hogy az ott keringő ragadozó szárnyas hüllő nem fog minket betámadni (azért mi támadjuk be nyugodtan egy speckóval, legalább szerzünk egy kis XP-t☺). Gyorsan intézzük el a denevérszerű, apró dinókból álló csapatokat, majd kapjuk csőrünkbe a pálya jobb szélén található égő faágat, repüljünk vele keresztbe, amíg el nem érjük az utat elzáró farakást, és lobbantsuk lángra. Fáklya el, húzás vissza a pálya elejére.



Visszafelé menet szedjük fel az összes kékfehér power-stone-t, és romboljuk le az összes piros színű hidat. Ha jól csináltuk, Zini és Aladár is útra kelhet.

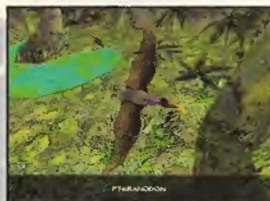
Egyesítsük őket, gyorsan induljunk el velük a pálya teteje felé, és nyírjunk ki minden ellenséges dínót, majd Fliát elérve vonjuk össze a csapatot (ilyenkor Zini Aladár hátára pattan, Flia felettük köröz, így nekünk csupán Aladár irányítására kell koncentrálnunk).

Szóval nyomás felfelé, míg el nem érjük a tavat, aztán húzás balra. A második vízből kimagasló kis homokpadra galoppoljunk fel — gyorsan szálljunk le Zinivel Aladár hátáról, vágjunk egy marék kavicsot a szemben lévő sziklaobeliszkhez, az ledől, így már a szárazon tudunk tovább haladni (ugyanis máshol nem is tudnánk felmenni, csak ennél az egy homokpadnál). Újabb csapategyesítés, csak gyorsan, mert az égből izzó meteor darabok kezdenek potyogni, amik igen káros hatással vannak egészségünkre.

Szaladjunk át a frissen keletkezett hídon, majd csináljunk egy újabb hidat: fejeljük ki a korhadt fatörzset Aladár fejével. Már csak egy kis gyors ugra-bugra, és el is értünk az azóta már szénné égett farakáshoz.

Itt kapunk egy újabb eligazítást: Zinivel kell felderítenünk az előttünk elterülő mini dungeon-t. Ez nem is lenne gond, ha nem támadna be minket néhány kóbor raptor-koma — szórjunk feléjük némi kavicsot, ez egy pillanatra megtöri lendületüket, mi addig húzzuk el a csíkot biztos távolságra...

Amint megkapjuk az üzenetet, hogy a felderítés sikeres volt, nyomuljunk vissza Zinivel a többiekhez, csapategyesítés, és nyomás, mert az idő már nagyon szorít. A raptorokat könnyedén leverhetjük Aladárral, de összefutunk egy nagyobb kaliberű ragadozóval is (mittoménmár a fajtáját...), vele szemben néhány Aladár által előadott spéci attack a leghatásosabb módszer. Ha legyőztük, szaladjunk fel a szimpatizáns dínókhoz és kész a küldetés. Pihi!



Mielőtt még jóindulatú rajongóim ismertető-köntösbe bújtatott végigjátszászigóta publikációjának vádjával illetnének, közlöm, hogy mindezt csak azért írtam le, hogy lássátok, milyen összetett egy játék ez a Dinosaur, és milyen jellegű kihívással/játékmenettel kecsegtet — ez egyszer úgy éreztem, így sokkal jobban érzékeltethetem számotokra, miről is szól ez a game. A missziók nagyon változatosak, de még egy-egy küldetésen belül is csomó eltérő feladatot kell végrehajtani. Kész szerencse, hogy a pályák teljesítés után újrajátszhatók — a fent leírt pályának például, ha úgy gondoljuk, hogy kellőképpen gyorsak vagyunk, fussunk neki még egyszer: ily módon Zinivel felszedhető egy életkristály jobbra fent, illetve egy csomó gyümölcs mindenfelé, meg plusz XP.

Büszkén állítom, hogy a Dinosaur mind megjelenítésében, mind játszhatóságában megfelel a kor követelményeinek. Dicséretes, hogy ilyen gyengécske anyagból ennyire jó stuffot hoztak össze: ez általában fordítva szokott lenni. Úgy gondolom, ez a program is azt bizonyítja, hogy a Disney Interactive talán végre elkezdett felnőni — épp ideje volt.

Külön öröm, hogy akik a játék hatására lelkesen vetnék bele magukat a „dinoszauruszológia" széles tárházába, azok a főmenü enciklopédia címszava alatt egy igen látványos dinó performanszot találhatnak, a játékban megismert baráti és ellenséges állatok bemutatásával, full 3D-ben, rövid ismertetéssel. Kúúúl...

VargaB.

Ubisoft / Disney Interactive
PII 400 (PII 233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D!
www.ubisoft.com

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓
- gyönyörű látvány
- felhasználóbarát irányítás
- dinók

X
- túl rövid pályák
- túl gyenge ellenfelek
- túlságosan rövid

82%

Winthrop's MANSION

A Rettegés (igen magas) Foka

„...aztán megpillantotta az épület göcsörtös vonalait, melyek megváltásért könyörgő, elgyötört kezek módjára nyúltak az égbolt sötétjébe, óva intve a szemlélődőt a villa sötét titkainak s borzalmainak megismerésének szándékától. A hívatlan három bizonytalan lépést tett a kastély udvarát szegélyező tonnás kapuszerkezet felé, majd meggyőződött hatlövetűje megnyugtató jelenlétéről. Noha érezte a tenyerébe simuló fém csitító hűvösségét, tudta, hogy a szívét szorító rettegés bénító ereje csak az alkalmat lesi, hogy felülkerekedhessen egyre csak gyengülő józanságán. Bokor rezzent, a jövevény felkiáltott. Hosszú másodpercekig állt mozdulatlanul, s mintha a valószínűtlenül groteszk fák lombkoronái is megérezték volna e szentségtelen hely szellemiségében támadt zavart, felhagytak az eleddig kitartó surrogtatással.

A hívatlan a fekete murvára szegezte tekintetét, míg ki nem kristályosodtak a lába előtt heverő festett gumidarab torz, ijesztő, oszlásnak indult emberi arcot formáló vonalai.

- A Jenő megint elcseszte! — kiáltott fel, majd hátrált pár lépést. Jenő enerváltan kibontakozott a környező bokor rejtekéből, s visszaapplikálta magára rémisztő maszkját. Végül eleddig ismeretlen hang törte meg az éji csendet:

- Jenőnek hozzon koffeint, Nyinocska! Felvesszük az egész sz*rt még egyszer!

A környező lelkek, kik spectator üzemmódban szelik e rettentő villa körzetét, eközben búsan panaszolják: itt készülnek az új évezred eddigi legszégyenletesebb FPS-ének próbafelvételei."

Hova kerültem?!

Az elhagyatott, rémisztő kastélyok kényszerű felderítése már jó ideje a horror egyik klasszikus megközelítésének tekinthető. Az ötlet szülőatyjaként azt az urat kell megneveznünk, akinek láthatóan s érezhetően jót tett a jelenlegi konstelláció, hiszen hónapról hónapra vagyunk kénytelenek munkásságára hivatkozni, ő pedig Mr. Lovecraft. Írásaiban gyakorta tűnik fel valami nagyobb kúria, mely természetesen túlontúli borzalmakat s tiltott tanokat őriz, sőt filmeket is láthattunk már, melyek szintén a mester valamely rémlátomását vitték vászonra. (Ilyen pl. az egész felemelő „A Megnevezhetetlen" c. fóffenet. Megtekintését ajánlom mindazoknak, akik Stephen Kinget manapság már csak esti meseként futtatják...) Míg az originális, hamisítatlan, „pjúr" Cthulhu mítosz informatikai interpretálása végre újra az arcunkba mászik — mert ugye volt már zseniális Alone in the Dark, szintén Cthulhu mondakörben — addig ismeretlen fejlesztők egy kis csoportja úgy vélekedett, szakszerűen betömik valamivel a rettegésre éhes pléjerek száját. No meg persze pénztárcáikét is. Először is összehoztak egy grafikus motort, melynek láttán eképp szóla az FPS addict: „Na haggyá' má'..." Megerősítés következik: az enginet nyugodt szívvel nevezhetnénk Minden Idők Eddigi Leginstabilabbjának, az általa nyújtott látvány pedig már '96-ban is ciki lett volna, hiszen az ezen idő szerint keltezett Quake még a szoftveres renderelés ellenére is kenterbe veri a Winthorp's Mansiont. Nincs is ezen mit csodálkozni: míg a State of War a szó nemes értelmében vett amatőr munka, addig jelen elmélkedésünk tárgya a példátlan szintű igénytelenség, hányavetiség, s meghökkentő mértékű hozzá nem értés iskolapéldája. Tudom, tudom: súlyos szavak ezek. Hát csak szépen sorban: hogy a sztori felvezetését egy helyi újság egyetlen oldalának képünkbe villantásával ejtik meg, (mert látták már ezt a megoldást a jobb érzésű horror progikban...) már önmagában sejtetni engedi, hogy a neves alkotóknak nem sok köze van a paráztatáshoz, inkább csak szívesen meglovagolnák a Blair Witch Project relatív sikerét, s persze a Cthulhu mondakör ígéretét.



▲ Ahogy elnézem, nálatok sem központi a fűtés...



▲ Ezzel a testtel mire nyomod magad?



▲ Te...így el fogsz esni...

Aztán elkezdünk játszani. Hőhő. Hát lássuk csak: valami egészen olcsó, szánalmas, gyermeteg dolgot tessék elképzelni. A szint az, hogy a nagy tudású fejlesztők már az első percben mindent a szánkba tologatnak, aminek szerintük horror s rettegés íze van, ennek megfelelően folyamatos szélfúvás, idióta békakuruttyolás, meg vonyítás meg már-már komikus „Hé, Te ott!"-ozás megy a háttérben, nem beszélve az elkeserítő — khm — "zenei aláfestésről", mely a 90-es évek derekán tonnaszám keltezett Amigás modulok általános nyitómegnyilatkozásaira emlékeztetnek. (Miszerint ugye rátenyerelünk szegény orgonára, aztán ha ugyanazon hangokat fél hanggal felcsúsztatjuk, akkor már jók vagyunk, tutira rosál a komplett audiencia...) Ehhez valami olyan látvány társul, ami szinte már kihagyhatatlanná teszi a progit. Szegény gyermekek — csak tessék nézni, mi mindent megtettek, hogy összepippentsük magunkat: a filléres grafikus motor segedelmével még akasztófát is készítettek nekünk az udvaron, melynek még az árnyékát is lemodellezték a talajt szignózó, több száz méternyi fű textúrára, mely textúra kidolgozottsága bizony sarokba is szorítja a jó öreg Wolfeinsteint. (De mást nem nagyon.) Nem véletlen, hogy az akasztófával jövök: a pályaépítkezés alapvető színvonala tart ahhoz a nívóhoz, mikor Endriske megtalálja a Buildet, (a Quake III grafikus motorjának mindenki számára hozzáférhető szerkesztője) majd elhatározza: ő is készít Quake III pályákat.

Endriskét még arcba is dicsérném, hogy „jaj de szép kis akasztófát csináltál, Endriske..." ám hogy egy állítólagosan profi, kereskedelmi forgalomba kerülő progit nyüstölve támad az a képzet bennem, hogy valami lelkes szárnyait próbálgató „mepbilder" első tesztpályáján szaladgálok, teljességgel elfogadhatatlan. A hozzá nem értés azonban a játék más szintjén látszik körvonalazódni leginkább, ez pedig a karakterek modellezése, illetve — [illegible] — nos, talán animációja? Ha a képekre pillant valaki, aligha vádolhat elfogult-



▲ Én szóltam...





▲ *Nem azért, de mi a te bizniszed ilyenkor a fák között azzal a másikkal...?*

sággal: ezeket a polygon zombikat már '94 körül is szemberöhögte volna a jobb érzésű Doom katona, ám nem ez a legjobb: egyszerűen dunsztjuk sincs a készítőknek, mi módon lehet s kell animálni egy efféle polygonstruktúrát. Valami olyat tessék elképzelni, hogy a rettentő zombi hótt merev végtagjait dobálgatja úgy 25 centis szabadságfokon, miközben alibiből egyenletes mozgást végez a felszínen. Hát nem kétlem, hogy jó hecc lehetett elkészíteni, s én lennék a legboldogabb, ha valami CD mellékleten publikálnák az alkotók művüket horror paródia formájában, de a baj ott kezdődik, hogy ők ezt véresen komolyan gondolják.

Nézzük a motor bonusz heppjeit. Úgy tűnik, a készítők unhatják a konvencionális megoldásokat: options menü nuku, ahol esetleg beállíthatnánk a preferált felbontást, teszem fel — ehelyett lehet nyomkodni az F5-öt, s ha van egy kis szerencsénk, akkor a progi még a bal felső sarokban meg is jeleníti az aktuális értéket. No persze nem árt résen lenni, mert 640*480-ig lefelejtődik a képernyőről az ESC hatására előröffenő főmenü. Ez ugye eleve ellehetetleníti az alacsonyabb felbontásban történő játékot a soványabb konfigokon. Gratula. Külön öröm, hogy a menü hajlamos meghalni. Az ám a kitűnő mulatság: ilyenkor hiába böködjük a menüpontokat, semmi sem történik. Ily módon lehetetlenné válik persze a save s load funkciók használata. Hozzá kell tennem, hogy áldásos módon létezik egy quicksave s load funkció is — F2, illetve F3 — így legalább eljuthatunk addig, hogy megértessük a progival, hogy menteni, tölteni szeretnénk. Ne örüljetek: ugyanis az alapállapot ennél a kezelőfelületnél is a tetszhalál. Megoldás? Az is van: tessék kitartóan nyomkodni az F2-t, majd rákattintani a kívánt slotra. A művelet addig ismételendő, míg a progi valami szerencsés sorsfordulat okán el nem menti jelen állásunkat. Jó, mi? Amikor magamhoz szólítottam a drágát a szerkesztő-ségből, Sz.JVC.-vel meg VargaB.-vel tartottunk egy rövidke rutinszemlét, s dícső főszerkesztőnk számára bizony valóságos logikai rébusz volt a programbóltörténőkilépés.

Ennek oka abban keresendő, hogy a menüből még külön meg kell hívnunk az egeret egy jobb clickkel. Persze, ez még semmire sem garancia, köszönhetően a már tárgyalt menü-elhalálozásoknak. Másik tréfás jelenség a beszaggatás. Egy viszonylag izmos gépen is hajlamos a progi pár másodperces nyűglődéseket produkálni, hogy aztán a motor újra magához térjen. Szóval senki se haragudjon a gépére, nem ő tehet róla, hanem a magasan kvalifikált kóderek.

▲ *Aggyon Isten, baatyaam! Ha' lóégett oz östallóú?!*



▲ *Ott fent ég a lámpa. Bleeeehehehehehe...*

The Játékmenet

Nem kétséges, hogy a készítők minden további nélkül megelőlegeznék a Winthorp's Mansion-nek a kalandjáték definíciót, ugyanis vették a fáradtságot, s készítettek inventoryt, melybe belepakolhatjuk azon tárgyakat, melyeket: 1. vagy a jobb egérgomb hatására jelentkező pointerrel, vagy 2. a space megnyomásával szólíthatunk magunkhoz. Nem mindegy ám! Van egy felakasztott nő a padláson (na nehogymá' ne legyen, ugye) alatta egy kulcs. Ezen kulcsot pl. csak space-el lehet felvenni, hiába is mutogatunk rá nagy lelkesen, ahogy tettük azt a gyufásdoboz esetében, pl. A nálunk lévő tárgyakkal csak csínján ám, ugyanis azokkal a natív világba clickelve, ultraintelligens főhősünk elhajítja azt a térkép egy véletlenszerű pontjára, s kutathatjuk fel újra. Nonszenszs. A játékmenet leginkább a kulcsok, majd az azokhoz tartozó ajtók felkutatásában, s az életünkre törő rémségek megrendszabályozásában merül ki. Hja, meg persze akadnak módfelett elmés logikai feladványok is: ha pl. meglőjük az orgonateremben lógó csillárt (hát szegény Bach velem sápad, mikor vigyázó szemeit arra az orgonára veti...) akkor kinyílik egy addig bezárt ajtó. Logikus, nemde? Van itt még kérem olajlámpa, melyet „l"-lel lehet aktiválni, s mely — jééé — világításra használatos, feltöltése pedig a szétszórt olajoskannákkal lehetséges. Micsoda mázli, hogy a zombik voltak szívesek elhelyezni nekünk azokat. Fegyverek is vannak, melyek a közelmúlt legsittesebb darabjai, ezzel együtt kénytelenek leszünk rájuk fanyalodni. Arra ne is gondoljunk, hogy egy szétamortizált, durrogtató zombi fullra tömött shotgunját magunkhoz vesszük. Az további öt sor lett volna a forráskódban, gondolom...

Ennek ellenére mindenkinek meg kell néznie a Winthorp's Mansiont, mert annyira rossz, hogy az már jó. Végül a kötelező felvetés: ennyi negatívum után mi késztetheti hosszabb maradásra a kifinomult ízléssel megvert/áldott FPS mexállottat? A válasz: semmi.

by GyZ



▲ *Ne strapáld magad, öcsém! Kitalálok...*

Crystal Interactive / Viper Byte
P200 (P166), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D!
www.viperbyte.com

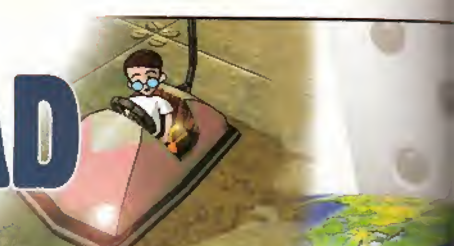
LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓ - Ritkán látni...
✗ - EHHEZ foghatót

27%



MoneyMad



Monopoly. PC... hö?

A Cryo ezúttal valami újszerűvel örvendezteti köreinket. Helyesebben szólva, viszonylagosan újszerűvel. Bizonyára minden civilizált embernek volt már szerencséje valamely táblás társasjátékkal múlatni az időt, vagy legalábbis tudatában van ezek létezésének. Aki eddig azon morfondírozott, miért nem jut eszébe egyetlen kiadónak sem táblás társasjátékot készíteni PC platformra, tegye össze tenyereit, s rebegjen hálát a Cryonak: nekik — hát ki másnak, ugye?☺ — ez is eszébe jutott.

Noha nem vagyok túlzottan nagy Monopoly, se Gazdálkodj Okosan szaktekintély (soha egyetlen partira nem volt ingerenciám, de biztos remek móka...) annyit sikerült levennem, hogy a Cryo alapvetően ezen klasszikusok főbb jellemzőit vonultatja fel művében, így a partikban résztvevők legfőbb célkitűzése a monopóliumok megszerzése mind nyersanyagok, mind a financiális pozíció terén. Két okból nem vállalkozom a szabályrendszer teljes körű ismertetésére: először is a progi rendelkezésére álló tér erre egyértelműen kevés, ugyanakkor az egész rendkívül érthető, fogyasztható formában megtalálható a játék help szekciójában, példa játékokkal, teljes körű magyarázatokkal, úgy röpke 9-10 oldalon, hoho. Ebből már eleve sejthető, hogy Cryoék ezúttal legalább böcsületes munkát végeztek. Üröm az örömben, hogy pont egy ilyen — érzésem szerint igen szűk — rétegjáték okán erőltették meg magukat. Félreértés ne essék: egy pillanatig sem vitatom, hogy emberek millióinak kedvenc táblás játékai ne okozhatnának kellemes perceket akár egy monitoron is, leszámítva azt a körülményt, hogy a táblás játékok legfőbb vonzereje alighanem szocializáltató voltukban keresendő. Mert ugye mindenki letelepedik szépen a földre, konspirálnak, nevetgélnek Julcsi, Tercsi, Fercsi, Jancsi... nem feltétlenül tartom telitalálatos ötletnek a játék ezen legfőbb erényét agyonvágni azzal, hogy másodpercenként ugrálnak fel a résztvevők a monitor mellől.



Az igazi megszállottak persze gépi ellenfelek ellen is nyomulhatnak, s természetesen szabadon szelektálhatjuk mind az emberi, mind a mesterséges intelligencia által „irányított" résztvevőket. Irányított? No igen. Mint a táblás játékok zömében, itt is jelentős szerepet vállal magára Miss Fortuna, ugyanis a progi full hagyományhű, értsd: dobókocka.

Csak szabályosan...

Lássuk csak, miképpen juthatunk tetemes nyereséghez, majd az áhított győzelemhez, ín dióhéj formátum: az egyes monopóliumok révén juthatunk tőkéhez, elvégre a monopólium egyet jelent valamely nyersanyag többségi kontrollálásával, ugyebár. Monopóliumról így akkor beszélhetünk, ha egy adott erőforrás, nyersanyag teljes tömegű kitermelésének legalább 30% a mi kezünkben összpontosul. Ezen pozícióból már neki lehet állni überkedni, s csak igen tetemes honorárium fejében mérni a víz alá nyomott konkurensek számára az általuk óhajtott erőforrásokat, s lehetőleg úgy súlyozni, hogy azok több hájat kenjenek ránk, mint amennyit a tőlünk vásárolt erőforrásokból magukra tudnának pakolni, tetszik érteni. Ezen honoráriumokat nevezi a gép royaltinek. A táblán található mezők alapvetően determinálhatják, ki mire juthat, ugyanis vannak roppant szerencsés, s roppant szerencsétlenek is köztük. Ím: Vidék: ily típusú mezőn landolva 6 egységnyit vásárolhatunk fel az adott vidéken fellelhető nyersanyagokból.

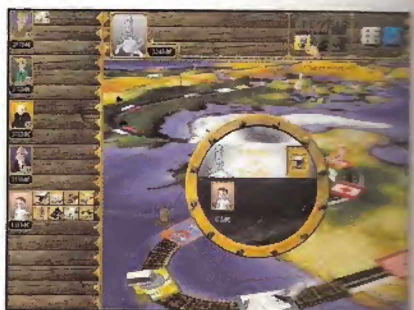




Értelemszerűen, ha ezek közül valamely erőforrás szintjén monopóliumnak örvendünk, úgy a kérdéses mező folyamatosan tejel nekünk. Ami ugye jó s kellemes dolog. Kontinens: szintén hat egységnyit szólíthatunk magunkhoz az adott kontinens teljes repertoárjából, feltéve ha: a kívánt nyersanyagból legalább egy egységnyi már a birtokunkban van. Ügyes húzás, mine[k] hatására mindenki kénytelen lesz előre gondolkodni. Már, ha szeret[n]e térdre kényszeríteni ellenfeleit. Vil[ág]: ezen típusú mezőkön bármit felvásárolhatunk, ám előtte teljesül[nie] kell egy előfeltételnek: az itt történő vásárlás csak azon kivételezettek számára adott, akik legalább egysz[er] már körberohanták a komplett táb[lát]. Joker: az e mezőkre tévedők jutal[m]a egy Joker kártya, mellyel elkerülhetőek az aukciós mezők k[i]jezetten irritatív, kártékony mellékhatásai. Esemény: valami kedvező avagy kedvezőtlen fordulat áll be üzleti birodalmunk kis lelkivilágába[n]. Így itt fokozottan tanácsos jóban lenni Miss Fortunával. Van itt még a bonusz mező, melyen a kezünk[be] nyomják az ide vezető út révén gy[űj]tött összeg ötmillió euróval szám[...] szorzatát, (és sikerült neki...) ebb[ől] következően igen kellemes hely. Az említett aukciós mezők teljes ismertetése már meglehetősen messzire vezetne, így azoktól eltekintek. A műfaj rajongói ettől függetlenül m[ár] javában gyömöszölik a gépbe a korongot, míg a lelkes érdeklődők már tudhatják, mire számíthatnak.

Prezentáció

A grafika — mint a képeken is lát[ha]t[ó] — rajzfilmszerű, könnyed, s gazdagon kimunkált képet mutat. A válasz[...]









ható karakterek kicsiny animációi kivétel nélkül roppant szellemesek, s nem utolsó sorban: szemléletesek is. A tábla előre rögzített pozíciókból követhető nyomon, melyek között mindenki megtalálhatja a kedvére valót. Aki pedig nem, az fordítsa oldalára a monitort.

A zene is rulez, sőt: szinte már beindul rá az ember. Legalábbis, aki fogékony a swinges szaxofonfújkálgatásra, melyeket itt érezhetően hozzáértő szájak fújkálnak.

A prezentáció tehát hibátlannak mondható a „műfaj" követelményszintjén, sőt: ha nem erőltetik mindenképp ezt a tábla-szituációt, úgy egy, a nagybecsű North&South-hoz hasonló stratégia is születhetett volna. Persze Miss Fortuna aktív részvétele akár erényként is definiálható, ezt ki-ki, álmodja meg magának.

Nos aligha vitatható hogy jól felépített, jól átgondolt, s kellően változatos a Mad Money ahhoz, hogy a műfaj szerelmesei rákattanjanak. Egyedüli fejtörést az okozza számomra, vajon miféle frusztrációk húzódnak egy afféle közösség interperszonális vonalaiban, akik frankón leülnek egy szegény PC-n táblás játékot játszani. Végül önkényes kinyilatkoztatás következik: ehhez a játékhoz nem vállalok képaláírásokat. Panaszaikkal forduljanak a — háhháá — főszerkesztőhöz.☺ **(Kössz... — bekapott ütésed övön aluli volt! — Sz.JVC.)!**

by GyZ





Escape from Monkey Island (2. rész)

ACT II
ENTER THE MANATEE

Ottan állunk a házunk kellős közepén azzal a biztos tudattal, hogy LeChuck kapitány immáron negyedik alkalommal pályázik az... az... őőő, mire is? Valahogy nem vágtam, hogy egyáltalán megint hogyan támadt fel a kalózszellem, meg, hogy miért akar ő a sziget kormányzója lenni. Vagy, hogy pontosabban miért kell neki ahhoz hatalomra jutnia, hogy közelebb kerüljön az oly misztikusan emlegetett Ultimate Insult-hoz. A Voodoo Lady úgyis tudja — mondta Elaine, majd elviharzott a városba, hogy még jobban felturbózza kampányát - ezzel utalva arra, hogy a mágikus asszony meglátogatása ránk háruló feladat lesz.

Nos a lédi szokásos telepatikus tevékenységét aktivizálta akkor is, amikor pontosan rájött, hogy miket akart Guybrush kérdezni. Természetesen a kincsek érnek nekünk most a legtöbbet, így nagy megelégedésünkre az asszonyság már kezdi is hangzatos imák mormolása közben kiimádkozni őket a ládából. Az ajándékok sorrendben: egy fülbevaló, egy nyaktoll és egy nyaklánc. A negyedik ajándék — merthogy eredetileg annyi lapul a ládában — valami érthetetlen módon nem akar előbukkanni. A Voodoo Lady szerint ez valami KÉK dolog lesz, és itt rejtezik a Mélée Island™-en. Hát, akkor köszönjünk el szépen tőle és álljunk tovább. Elaine drága milyen serényen munkálkodik az utcán: házról-házra járva próbálja győzködni az ellenfeleket a helyes választást illetően. Addig mi mondjuk el neki, hogy mit beszéltünk a Voodoo Lady-vel. Az ajándékok nem éppen e századbeliek — legalábbis Elaine szerint-, de gyorsan újságoljuk el neki, hogy ezek az Ultimate Insult-hoz kellenek. Ok, miután ezt letudtuk, álljunk tovább. Hová is vezethetne utunk egy vérbeli kalóz lévén, mint a LUA Bar-ba... Mi van??? Itt még nem a Scumm Bar álldogált néhány órával ezelőtt??? Asszem valami bűzlik Dániában... Lépjünk be csak gyorsan a helyiségbe. A derékban vékonyka pincérnő roppant előzékenyen hellyel kínál, azonban az első döbbenettől még nem hogy leülni, de még csak levegőt venni is alig tud szegény Guybrush cimboránk. Ha körbevizslatunk a helyen, balra az asztalnál felvehetünk egy pár pálcikát, majd megbeszélhetjük az itt tartózkodókkal az élet dolgait. Mivel, hogy halvány lila segédfogalmuk nincs arról, hogy mi történhetett a Scumm Bar-ral, maximum olyan mélységű diskurzusokat tudunk folytatni velük, hogy milyen íze van a már a nevével is gyomrot forgató sushi-nak. Nos, talán akkor ne is időzzünk itt sokáig, hisz rettenetes kalózhoz méltatlan ez a limonádé feeling hely, úgyhogy menjünk el Meathook-hoz, akivel legutoljára csak a Monkey Island™-en futhattunk össze.

Az a hír járja, hogy mi is meg lettünk halva, amit mondjuk az előző alkalommal még halotti bizonyítvánnyal is alá tudtunk támasztani, de az csak szükséghelyzet volt, úgyhogy élünk is meg virulunk is. Főleg, hogy 5 éves szerződésünk van... Meathook-nak nem volt ilyen szerencséje, mert csak egy First Person Shooter-hez akarták felkérni, viszont ahhoz a kampó keze - mint fegyver - kevésnek bizonyult - úgyhogy most csak pingálgat itt. Kérdezzük gyorsan őt is az Ultimate Insult-ról, majd mivel ez nem megy neki: Marley Nagypapi negyedik ajándékáról. Meathook-nak rögtön be is ugrik, hogy mielőtt az öreg elpucolt volna Ausztráliába megkérte őt, hogy mint nagy mestere a vízfestékeknek — fessen egy térképet. Azonban mire befejezte volna Marley bácsi már elhajózott. Aztán mostanában lefestette olajfestékkel, és jól eladta, merthogy annyira kapkodják tőle ezeket. Annyira emlékszik mindösszesen, hogy egy tájkép van rajta... Nos, miután elmerengtünk a tetoválós marhaságán is, vegyük fel az ecsetet a vödörből és menjünk le a kikötőbe.

Hát azt hogy fogjuk elújságolni a fiúknak, hogy nincs többé Scumm Bar... De addig is ne törődjünk ilyen lehangoló dolgokkal, amíg valaki pénzt felejt a Grog automatában! Vegyük fel, majd mivel gondolom ti is az újrafelhasználás híve vagytok, küldjük a pénzt a megérdemelt helyére. Nyílásba valót a nyílásba, és máris epekedve hallanánk azt az édes koppanást, ami a Grog és az alatta lévő műanyag tartó diszkrét összeütközésének következtében kéne érzékelnünk, azonban ez műsorváltozás miatt elmarad, hisz az egyetlen nagyobb értéknek mondható — ráadásul talált — negyed pénzérménk is elnyelődött. Az anyád, te mocskos gép, a fene a pofád, az aki legközelebb beléd helyezi a jót, hogy a visszaadó lyukat rohadjon el, hogy... és addig üsd a gépet, amíg nem ad el alapján csiholjunk is ki belőle pár doboz nedűt... Nos, most hogy helyreállt mindenféle lelki béke, nézzünk vissza a Lua Bar-ba.

Oh, ott jobbra az a kép igen csak emlékeztet Meathook elmondására... Azonban a csúnya, vékony pincérnő sehogy sem nézi azt jó szemmel, hogy a mi kecses becses kacsóink az ő vadiúj design-juk után kutakodik... Na, talán akkor kérdezzük meg, mint beavatottat, hogy mi a pállott pénisz történt itt a mi törzshelyünkkel. Mint mondja, múlt hét óta új a mánádzsment (Ejj, ennyi időt csak nem voltunk távol?). Nos ez még nem jogosítaná fel őket olyan merész húzásokra, minthogy Grogot még csak hírből sem ismerik, s így nem is tartják... Az olyan egzotikusan hangzó neveket, mint Pálmalevéllel Tűzdelt Tropikus Ananászlé, asszem meghagyjuk az antialkoholistáknak. Együnk! Jön a felszólítás Guybrush pici pocakjából, így rendeljük be a ház specialitását, a flambírozott Sushi-t. Ez abból fog állni, hogy jön egy égő hajócska az előttünk csordogáló kis csatorna részben. Mi lenne azonban, ha egy kicsit gonoszkodnánk??? Mondjuk úgy, hogy a nálunk lévő ecsettel fejest ugratnánk a csatornát működtető szerkezetbe. A siker osztatlan, a hajók megálltak, a főszakács őrjöngve rohan ki a konyhából. Nos a feladatunk mindösszesen annyival bővülne ki ezután, hogy úgy próbáljuk kijátszani az idő faktort, hogy amikor leáll az egész rendszer, az égő hajó a kép alatt parkírozzon. Ez nekünk annyiban lesz jó, hogy... de majd meglátjátok. Amikor szokás szerint előbotorkál mőszijő a konyhából, mi menjünk be, és a grogunkat felhasználva turbósítsuk fel egy picit a rendszert. Egyszerűen csak öntsük a stuffot a kazánba... Szóval van egy kék festményünk. Ezzel azt hiszem ki is merítettük a nagyapó mind a négy nászajándékának megtalálása fogalmat, úgyhogy ha - a festményre gondolunk - nyugodt szívvel nem is, de elhagyhatjuk a bár területét.

A kikötőbe érkezvén igen csak szembetűnő volt, hogy nincs a helyén a Harbor Mistress. No, de ilyet! Hát milyen dolog ez?! Nézzünk csak jobban be a kis kabinjába... Őőő, szia Otis! [illegible] Te? Várj, inkább nem akarom tudni, mit csináltál Te itt... Nos ne zavarjuk a szerelmespárt, inkább lépdeljünk oda a hajónkhoz (ami továbbra is rózsaszín...). Adjuk oda az elején lógó néninek a fülbevalót, mire az csodák csodájára megelevenedik. Csípem a banya stílusát, bár Guybrush most biztosan megpróbálna nem egyetérteni velem. Eléggé csipkelődős stílusban adja elő magát a hölgyemény, de ez ne gátoljon meg minket abban, hogy tovább folytassuk a felderítési hadműveletünket, és rá ne aggasszuk a nyakpántot, valamint a hozzá tartozó tollat. Na, de ez mind nem érne így semmit sem, ha nem nyomnánk a kezébe az imént szerzett képünket. Először tegyük fel az a kérdést, hogy merre is kell keresnünk az Ultimate Insult-ot. A toll máris működésbe lép, és a Dainty Lady válogatott szitkai közepette berajzolódik a Jambalaya Island™ koordinátája. Most már csak magára az Ultimate Insult alakjára lenne szükségünk, ami a térkép hátoldalán fog helyet kapni. Brrr. Fura egy alakja van — [illegible] hogy egy bábúról van szó, méghozzá egy voodoo bábúról. Nos azt hiszem, megvan az újabb cél: elhajózni Jambalaya Island™-re és [illegible]markolni az Ultimate Insult-ot.

Előtte azért még köszönjünk el az édestől, aki visszaveszi tőlünk a hivatalos pecsétjét, valamint az egész hajó lehülyéz, de vígan szedjük fel a horgonyt és rakjuk be a [illegible] CD-t.

Nos, íme a kalóz... hééé. Valami történt ezzel a hellyel. Kicsit unkalózos hangulata lett. Az a [illegible]nya Ozzie ide már teljesen betette a lábát és átreformizált mindent, [illegible] a turistalátványosság híg [illegible]. Nos, amíg a többiek kipihenik az [illegible] fáradalmait, mi lépjünk akcióba.

Felbaktatva a lépcsőn jobbra [illegible]jünk be a helyi Kávé Zónába, ahol több dologra is felfigyelhetünk. Először is a kávéra. Mert, ahogy a jó öreg Gombóc Artúr barátunk mondaná: van itt kerek kávé, szögletes kávé, csíkos kávé, lyukas kávé... No, de talán némi informális jelleggel is fel kéne ruháznunk az itt tartózkodásunkat, úgyhogy lépjünk oda a hölgyhöz, és mindennemű lelkiismeret-furdalás nélkül szakadjunk bele a tatyójába. Amíg ő azt hiszi, hogy ingyen kávé van, nekünk lesz egy ingyen



poharunk... Most talán kérdezzük őt az Ultimate Insult-ról. Miután felmutattuk a képet, egy dolgot ismer fel róla: az arany emberkét. Ezt pedig a városi toronyugró verseny trófeájaként azonosítja. Mivel a többi része még csak homályosan sem dereng neki, lépdeljünk oda a pulthoz. Nini, valami süti magányosodik ott... Hát akkor szólítsuk magunkhoz a StarBuccaneer's™ speciális, Schmear Whiz™-zel befuttatott mini bagel-jét. Ezután még beszélhetünk a pincérrel, aki a grog gyanánt a nem messzi grogériát ajánlja, úgyhogy ne sokáig habozzunk itt, hogy kávét akarnánk inni, hanem lépdeljünk a kijárat felé. Valami mintha azonban lapulna ott a zöldek alatt. És hát a sas szemünk ismét jól látta (a feliratot a képernyő alján), hogy az bizony egy groggoccino pohárka volt. Hát akkor elő a jó öreg bőrrel a képünkről és kérjük szépen a mi kis megérdemelt adagunkat a pincértől. Miután teletöltötte, zsebeljük el és most már tényleg semmi teendőnk errefelé, hagyjuk el tehát az üzletet.

A térképre, ha vetünk egy sanda pillantást, láthatunk délre egy jókora nagy házat. Na, aztat kéne meglátogatnunk. És kibe botlunk egészen véletlenül: Stan-be a botcsinálta a kereskedőbe. Az előző üzlete befuccsolt szegénynek, hogy úgy mondjam eleve halott vállalkozás volt a halálbizto... szóval életbiztosítás. No, de most az ingatlanban meglelte otthonát. Illetve, ha ki nem rakták volna onnan. Mivel nem éppen fárasztó a pasas stílusa... Szóval dobjuk be az ingyen kávét, és hallgassuk végig egyetemes értekezését arról, ami éppen a száján kijön. Miután végighallgattuk, megkapjuk amit ígért: egy kupont a Planet Threepwood-ba. Utána markoljunk fel egyet a szórólapjai közül, majd miután ő sem tud nekünk használható információkkal szolgálni az Ultimate Insult-ot illetően, vegyük fel a ragasztót a ház elől, és térjünk vissza a városba.

A főtéren még meg sem szemléltük azt a bronz szobrot, ami ott szobrozik... Az előtte lévő turistától megtudhatjuk, hogy elrabolták a bronz kalapját, amit rövid időn belül az Ultimate Insult egy darabjaként tudunk azonosítani. Kösz öreg!

Jobbra lesz a Micro-Groggery — a következő állomásunk. Bele is gázolhatunk rögtön egy törékeny nő lelkivilágába, hisz Carla lesz az szegény, aki egyedül búsul egy pohár grog társaságában. Guybrush is szívesen betársulna (bár ugye az alkohol nem VÁLASZ, hisz mindig csak KÉRDÉSEKET vet fel), de sajnos erre most azonosító kártya híján nem lesz lehetőségünk. Kérdezzük inkább a pincért arról, hogy mi is az az izé ott a háttérben. Hát az egy Manatee, ami leginkább egy vízi tehénhez hasonlítható, azonban ezen lovagolni szoktak a bátor egyének. Nos, azt hiszem, adhatunk egy próbát neki mi is (persze előtte jól beragasztózva az ülést, hogy a Fair Play díjért is indulhassunk idén...). Nos, 2 óra heveny rázkódás után megkapjuk az elismerést: egy kupont a Planet Threepwood étterembe. Vegyük át nyereményünket és ballagjunk át a balra villódzó épülethez.

Kit látnak szemeim: Murray a koponya! Jó vele újra találkozni, és azt hiszem Guybrush is hasonlóképp érez. Beszéljünk vele az élet nagy dolgairól, arról, hogy milyen érzés még mindig csak koponyaként létezni a nagyvilágban, és hogy nem lenne-e kedve az Ultimate Insult egyik része lenni. Mint az a képről is világossá válik: Guybrush-nak egy majom koponyájára lesz szüksége, és nem pedig egy emberére, mint amilyen Murray-é is. Meg még megtudakolhatjuk azt is, hogy LeChuck megborottáltatásunk hiányában egyszerűen csak kiolvasztotta magát abból a jégtömbből, amibe zártuk. Piff neki. De szó szerint... Akkor tán lépjünk a saját szentélyünkbe, a rólunk elnevezett étterembe, a Planet Threepwood-ba.

Heh, hisz itt minden Guybrush és az ő Monkey Island-os kalandozásai körül forog! Nézzük meg az étlapot, de LeChuck, akarom mondani, de csak azért, hogy tudjunk miből rendelni a pincérnőnél. Akármit is választunk, a mi kis grátisz kajajegyünkkel kell fizetni érte. Miután ezt a kötelező procedúrát végrehajtottuk, elébünk helyeznek egy ezüst majombögrét. Nos, ezt kéne megszereznünk valahogy... Mondanom sem kell, a hagyományos úton nem fog menni, úgyhogy kis cselhez kell folyamodnunk: Szóljunk a nem messze álldogáló képzőművész úrnak, hogy ha már azért bérli őt az Ozzie Mandrill Entertainment, akkor legalább aktivizálja magát és fessen le minket. Itt most az lesz a lényeg, hogy legyen egy képünk a korsóról. A kép elkészülte után ragasztózzuk be azt, majd a majombögre képét ragasszuk a StarBuccaneer's™ kupánkra. Megszólalásig hasonlít az eredetire... Cseréljük ki a kettőt, majd feltűnés nélkül álljunk fel az asztaltól. Nos barátaim, akár hiszitek, akár nem Guybrush az Ultimate Insult egyik darabját fogdossa a kezében...

A kikötőbe ha benézünk, láthatjuk, hogy a mi csodálatos (ámbátor még mindig rózsaszín) hajónkon kívül tartózkodik még egy ladikocska is a vízen, amit most ne átalljunk fennhatóságunk alá vonni, és a szemközti szigetre elhajózni. Bár útközben összeakadunk a kimondhatatlan nevű kapitánnyal és hajójával, aki a kalózok hadát tartja vissza a szigetről — egyelőre ne törődjünk vele. Most csak egyszerűen szálljunk partra.

A fehér ház legyen elsődleges célunk, ami előtt egy nagyon szimpatikus terebélyes tanítónéni strázsál. Meg is kérdezhetjük tőle rögtön, hogy nem kicsit leamortizálódott hely ez pont egy iskolának? De aztán hamar mi is az iskolapadban találhatjuk magunkat azzal a felszólítással, hogy jól leszoktatnak minket a kalózos viselkedésről. Hát tudjátok mit? Azé' sem... Így a végső teszt során nem lesz más feladatunk, mintsem a lehető legeslegelvetemültebb, legkalózosabb válaszokat adni Miss Rivers kérdéseire. Meg is kapjuk érte a jutalmat: az osztály szamara címe mellett még egy jópofa papírcsákóval is gazdagabbak lettünk. Na, nehogymá' egy ilyen vén banya (figyelitek: milyen hamar át tudott változni ez a szeretetreméltó hölgyemény — tisztára, mint egy igazi tanár) szórakozzon már itt velünk. Tenyereljünk rá a bejárat mellett lévő tűzjelzőre, majd amikor őzsírossága kivonszolta magát az épületből, nézzünk szét a bejárat melletti ládában. Mivel az időnk nem éppen a leglazábbra szabott, elégedjünk meg a síppal — utána úgyis ki leszünk rakva újfent. Kalandosabb barátaim még begyűjthetik a poén kedvéért a LeChuckichu kártyajátékot, vagy az ehhez fogható agymenéseket. Asszem eljött az ideje, hogy egy kis időre búcsút mondjunk ennek a helynek, és visszatérjünk Jambalaya Island™ nagyobbik és jóval civilizáltabb részére.

Lépjünk egy új helyszínre, mégpedig a sziget legmagasabb pontjának látszó sziklához. Marco-t megszólítva megtudhatjuk, hogy mint a Pollo család legfiatalabb leszármazottja, személyében a világ legjobb magasugróját tisztelhetjük. Akinek még a nagy Ozzie Mandrill sem tudott elég kihívást teremteni azzal, hogy felépítette a világ legmagasabb szikláját, és tulajdonképpen csak az nem állhat ki Marco ellen, aki nem akar. Dumcsizzun vele kicsit a mostanság mániává kezdő fejlődni Ultimális Inzultusról. A középső arany részben a műugró trófeát véli felfedezni... Hohó, akkor talán ki kéne hívnunk, és elnyernünk! Keressük fel tehát a bírákat, és nevezzünk be a versenybe. Ehhez nem kell sok dolgot tennünk, egyszerűen csak hagyni őket dolgozni, és lemérni néhány paraméterünket. Ezek után vígan lobogtathatjuk ugrási engedélyünket Mr. Pollo-nak. Nos, akkor tán mérkőzzünk meg vele. Miután a habokba vetette magát, mi következünk... Hát talán akkor tudakoljuk már meg a bíráktól, hogy mi nem tetszett nekik... A bal oldali valami olyasmit magyaráz, hogy a vörös hajú feleséges, meg a család. Hát nézzük csak meg közelebbről azt a prospektust, amit Stan-től nyúltunk. Azon is egy bíró van, de nem éppen vörös hajú leányzóval feszít. Nos, nem kenyerünk a zsarolás, de ha ezzel kell élnünk... Nos, 10 pont már fixálva van. Mint látható Marco nagyon allergiás az ő kis babakenőcsére. Hát tudod mit pajti? Habzsoljuk be a szupi kis StarBuccaneer's™-es bagettünket, és Guybrush-ból kijövő maradékot tüntessük el, méghozzá az asztalon álldogáló palackba. Hívjuk ki őbörtönrabságát egy újabb menetre. Mielőtt leugranánk, egy procedúrán még túl kell esnünk: helyezzük a szamárcsákót a fejünkre — ezzel a hippi előtt is nagy tiszteletre tehetünk szert (vagy ha arra nem is, de 10 pontra mindenképpen jók vagyunk). Most már csak egy pofását kéne ugranunk, hogy tökéletesek legyünk. Ezt pedig úgy tudjuk elérni, hogy egy az egyben lemodellezzük Pollo úr mozgássorát. Figyeljünk oda, mit mond a bíró, mielőtt ugrik, majd nyomjuk meg a nevekhez tartozó gombsort mi is.

The Keelhaul = Fel, The Rum Barrel = Le, The Spinning Swordsman =



Jobbra, The Alpha Monkey = Balra.

Leérkezésünk osztatlan sikert arat — az állás döntetlen. Most változik a helyzet: mi ugrunk előbb, és ezt kéne utánoznia Marco-nak. Kalimpáljunk valamit a trambulinról — teljesen mindegy, hogy mit -, a lényeg amúgy is ezután jön. Marco barátunk bekeni magát a szuper kis kencéjével, majd ugrik... Hát ha a madarak nem zavarták volna meg, talán még egy egész kis értékelhető mozgást is össze tudott volna hozni. De így? Így „sajnos" miénk kell, hogy legyen a trófea... Mielőtt még Guybrush átvenné az arany szobrocskát, bepillanthatunk abba, hogy Elaine miként áll a választásokkal? Maradjunk annyiban, hogy büszkén...

Kombináljuk az arany szobrot és az ezüst majombőgrét, így kapunk egy harmad Ultimate Insult-ot. A további részletekért pattanjunk újra csónakba, és térjünk vissza Knuttin Attol-ra. Itt a bábjátékos nem éppen atomstabil idegállapotának kijátszása lesz a cél. Lépjünk a bodegája elé, és hozzuk zavarba egy picit a bábúk nevével. Kérjük meg a bábokat, hogy had beszéljünk egy picit a bábozóval is. Miután előbukkant, mutassuk meg neki az Ultimate Insult-os festményünket! Hát a hatás frenetikus: sírva szalad el az öreg. Viszont nekünk meg van 2 bábunk. Menjünk le a balra lévő tengerpartra, ahol kisebb közjáték után egy ágyúgolyó landol mellettünk. Először is tisztázhatjuk azt, hogy mi ez az óvintézkedés? 2-nél több kalóz egyszerre nem tartózkodhat egy helyen, mert az a gyászhuszár százhúsz nevű ember, azonnal a tettek mezejére lép, és akkor aztán jön megint az égi áldás. Viszont ez itt előttünk személyesen Jumbeaux LaFeet kapitány a nagy Tiny LaFeet leszármazottja. Hogy ez miért érdekes? Hát ő lenne a szigeten látott szobor. Aminek bizony hiányzott a kalapja. Mint az a nagydarabbal folytatott diskurzusból kiderül, egyáltalán nem volt jó kalóz az öreg, azt csak a Mandrill mandró találta ki. Viszont Jumbeaux bosszúból jól elásta egy kőszikla alá a bronz tárgyat. Még rákérdezhetünk nála a vállán pihenő két papagájra, akik tősgyökeres ikrek és igazságmondók. Mármint az egyikük. Mert a másik csak hazudni tud. Na, talán nézzük meg azt a kincset, innen jobbra.

Hűazanyját... Van itt kőszikla rendesen. Először is fújjuk meg a sípunkat. Erre iderepül a két papagáj. Az egyiket itassuk le a Grog Jr.™-al, majd kérdezzünk tőle valami tök egyértelműt. Ezek után már be tudjuk majd azonosítani, hogy a részeges, vagy a józan papagáj mondja az igazat. Azt kell ugyanis kiderítenünk, hogy vajon az alatt a szikla alatt van-e a korona, amin ülnek? Ha nem, akkor kérdezzük meg, hogy merre menjünk tovább, és így tovább, egészen addig, amíg igen nem lesz a válasz. Ekkor kapjuk elő a mi kis bábúinkat, és kezdjünk szépen játszani. A hajóról pedig máris küldik nekünk a szeretetcsomagot, hisz azt hiszik 3 kalóz beszélget...

Szóval megvan az Ultimate Insult utolsó darabja is! Irány a kikötő, irány haza! Azonban itt nem várt események veszik kezdetüket. Otthon nemhogy egy dekagrammnyi Elaine nem fogad, de holmi LeChuck és Ozzie Mandrill nevű fazonokkal vagyunk kénytelenek egy levegőt szívni. Nos, eddig a langyos játékmenet elkezdett eljutni odáig, ahonnan az eddigi Monkey Island részek indultak: Természetesen a voodoo szobrot elkobozzák tőlünk, ami azért kell LeCuck-nak, hogy végre valahára feleségévé tudja varázsolni Elaine-t, és így, mint az új kormányzó, egy hozzá méltó nő tündököljön mellette. Ozzie pedig csak egyfajta eszközként használta félig halott barátunkat a kormányzói választásokra. Mi viszont mintha cseppet gondban lennénk. Se nő, se állás, se semmi. És még távol is kerültünk az otthontól, egy olyan helyre, aminek már a szaga sem jó...

ACT III ESCAPE FROM MONKEY ISLAND™

... a Monkey Island™-re. Andalító zene beúszik balról, csakúgy, mint Guybrush — aki kicsit viharverten érkezik a tengerből. És most az egyszer emberi megnyilvánulás történik a részéről: feladni kényszerül az egészet. Nincs értelme. Mintha csak egy örök feladványmegoldás lenne az élete... Jön azonban Timy, a majom — és jobb kedvre deríti. Nincs még veszve semmi sem, hisz ennél már jóval gázosabb szituációkból is kimászott már Guybrush.

Szóval ismét miénk az irányítás. Az egyik fa aljára tűzve láthatunk egy cédulát, melyen jóindulatúan felhívják a figyelmünket néminemű banán nevű képződményre az egyik fán. Hát nagyon úgy látszik, hogy már csak ez az utolsó fürt függ errefelé. Mivel egyelőre sansztalanok vagyunk felérni, nézzünk el a kanyonba. Az egyik kaktusznak támasztva rögtön remek ki banánszüretelő szerkezetre bukkanhatunk, amit ne habozzunk elsüllyeszteni zsebeinkben.

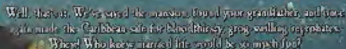
Irány a Vista Point, vagyis a balra lévő óriási nagy kőtömb teteje. Van itt egy kis vájatrendszer a földbe vésve, meg egy kőhalom, amiből az okosok hamar ki is találhatják, hogy itt bizony mi most hajigálni fogunk... No igen, de kéne egy célravezető stratégia, hogy milyen sorrendben is... Ha akarod, kísérletezhetsz itt napestig, ha beleuntál mondom a magyarázatot... Szóval markolj fel egyet a halomból és hajítsd a jobb oldali járatba. Rögtön vegyél fel egy újabb követ, de várd meg, míg az előző megrezegteti az útjába eső gyökeret. Miután ezt is bedobtad - de immáron középre -, vegyél fel egy újabbat, és szintén várj a gyökerekre. Amint elérte az előző kő, máris hajíthatod a bal oldaliba. Nos, most már csak egy van hátra, amit szintén balra, és szintén az előző gyökér érintésekor kell elhajítanod. A végeredmény pedig? Egy óriási kőszikla landol a közeli vulkán előtti kis tavacskában. Mivel itt végeztünk, nézzünk is le a vulkánhoz. Ahol csupán csak szenvedő részesei lehetünk annak, hogy egy drágalátós majom az orrunk elől halássza el a tejesüveget, és dobja át egy kis szigetre a láva kellős közepén.

Inkább a mellette fekvő kastélyba pillantsunk csak be egy pillanat erejéig. A bejárat felett egy koponya szemeiben megláthatunk két kis pajzsocskát: ezt a banánszedegető gépezettel tudjuk magunkévá tenni. Jobbra egy szellem pappal futhatunk össze, aki LeChuck szolgálatában áll. Kérjük meg, hogy had játszhassunk egy kicsit a lávafolyammal, és kérjünk egy fateknőt, amiben lecsusszanhatunk. Aszondja a pap, hogy LeChuck és Elaine házassága előtt végül is pont jó, hogy leteszteli valaki... Heh. Hát ez poén. De nem Guybrush-nak. Mikor megérkezik a győzelmi ladik, már csak egy szó úszik be bágyadtan a levegőbe: ...rózsaszín... Szóval mikor már lent vagyunk, kormányozzuk harci ladikunkat a jobbra, majd balra, aminek a végeredménye az lesz, hogy nagy bodycheck-be kezdünk a farönkökkel. A lényeg ugyanis az lenne, hogy a tejesüveget a banán felvevő szerkezetünkkel elkapjuk. Most már csak a kis öbölbe kell behajóznunk és a fából hidat ácsolva átmenve a sziget egy eddig már ismeret részére átbaktatnunk.

Azaz a tengerpartra, ahol van nekünk letétben egy banánfürtünk. Szedjünk le párat az arany rudunkkal, így eséllyel pályázhatunk a cukros bácsi szerepére, mondjuk Timmy-nél. Hisz amint megkínáljuk a lelkemet, kezes bárányként fog követni minket.

Csaljuk el a barlanghoz, aminek a végében egy nagy vasajtóba ütközünk. Nyissuk ki alul a kis rést és dobjunk be egy banánt. Balga barátunkra csukjuk rá az ajtókát, majd a felső rekeszen ismét próbálkozzunk be egy banánnal. Így meghúzza Timmy nekünk a kart, és bemászhatunk egy gépteremre igen erősen emlékeztető helyiségbe. Mint láthatjuk a fogaskerekek közé egy turmixgép szorult... A banánfelvevő gépezetünkkel ezt vegyük fel, majd távozzunk innen.

A láva tónál a gyökérirtónkkal készítsük ki a burjánzó növényzetet, aminek hatására a fél folyam becsorog a bányába. Menjünk át a hídon és az erdőn keresztül kajtatva jussunk el a majmok falvába. Keressük meg a harmonikás majmot, majd amikor előtte kezdünk el játszani a cintányérunkkal, hanyatt-homlok menekül hozzánk, hogy elkunyerálja azt. Barterezni éppenséggel barterezhetünk, így megszabadulunk a két kis csengettyűtől és nyerünk egy harmonikát. Menjünk oda a hordón csücsülő főmakihoz, majd kezdjünk el vele beszélni. Fontos infókat húzhatunk ki belőle egy bizonyos Monkey Kombat-ról, meg a fején csüngő bronz kalapról. Ahhoz, hogy a bronz kalapot elkunyerbáljuk tőle nem kell mást tennünk, mint legyőznünk őt Monkey Kombat-ban. Viszont nem lehet csak úgy szimplán kihívnunk őkelmét — előtte gyakorolnunk kell az erdőben. Akkor mérkőzhetünk meg vele, ha a barna majmot ütjük szét. Nos, itt azt gondoltam először, hogy majd milyen jó kis stratégiát vázolok fel nektek arra nézvén, hogy ezt és azt kell nyomni, de aztán 2 napi folyamatos próbálkozásom kudarcba fullad. Egyszerűen nem értem. Nem vagyok képes felfogni azt a mechanizmust, ami alapján a játék működik. Nem értem. Egyszerűen nem... Na, de valami útravalót mégiscsak csomagolni kéne nektek, úgyhogy... Szóval van 4 fajta stílus, ami nagyjából úgy működik, mint a kő, papír, olló. Azaz egyik üti a másikat, másik üti a harmadikat, harmadik üti az egyiket. Nos, ez idáig rendben is lenne, viszont ezek össze-vissza változtatják magukat



a játék során, így elég rendesen jegyzetelni kéne ahhoz, hogy leírd, most milyen kombinációt melyik majom-stílus makogta el. Ja, merthogy ugye neked közben még egy háromtagú kis kombót is be kell vinned. Én elhiszem, hogy ki akarták parodizálni a Mortal Kombatot, de, hogy ennek miért kellett a játékmenet rovására mennie? De lépjünk túl sérelmeinken és gyalázzuk el a sok kis csimpánzt, majd hívjuk ki Jojo Jr.-t.

Nos, asszem van egy kalapunk... Nézzünk el a sátortáborba a part közelében, ahol régi ismerősre lelhetünk. De vajon, ő is ismer minket??? Herman barátunk úgy látom heveny amnéziában szenved, hisz csak annyit tud magáról elmondani, hogy van. De, hogy mit csinált, mondjuk 3 órája, azt már nem nagyon. Szóval ebben az állapotában finoman szólva is használhatatlan az öreg, úgyhogy dobjuk hozzá a kókuszdiónkat. Látom, elkezdte kapizsgálni, hogy mi, merre, hány méter, úgyhogy ne szégyelljük bikából megküldeni a tejesüveget irányában. Hohó, most már a nevünket is tudja... A homályos foltok eltüntetése érdekében halásszuk elő a harmonikát zsebeinkből és tiszteljük meg vele az öreget. Nos, a művelet sikere minden várakozást felül múl, hisz mesedélután kezdődik, melyből kiderül, mit is csinált Herman jó pár évvel ezelőtt. Vagy, egyáltalán Herman? A történet végére kiderül, hogy nem mást, mint drága jó nagyapánkat, azaz Horatius Torquemada Marley-t tisztelhetjük benne. Papaaa... De elég az érzelgésből, hisz Ozzie és LeChuck nem nyugszanak! Apropó Ozzie. Nem más, mint az a suhanc ausztrál gyilkolta meg húsz évvel ezelőtt. De ne keseregjünk, inkább az Ultimate Insult-tal kapcsolatban érdeklődjünk papinál... Szóval az van, hogy nem egészen mondott el mindent Ozzie-nak még régebben erről a voodoo talizmánról, merthogy nem három, hanem négy összetevő kell hozzá. Ez pedig nem más, mint a kormányzói jogar. Ami hál' Istennek Elaine-nél van! Ööö, Elaine-nél van? Ööö, bátortalanul tegyük fel a kérdést, hogy mi van akkor, ha már valaki működésbe hozza ezt az Ultimate Insult-ot. Jön is a válasz hamar: egy nagyobbat kell bevetni ellene. Huh. Nem volt elég összerakni egy saját kis, különbejáratú Ultimate Insult-ot, most meg nézhetünk másik után.

Hát egy helyen nem voltunk már csak csupán: a legnagyobb majom fej szobornál a szigeten. Mintha ennek is olyan ezüstös lenne a színe... A bronz kalapot hajítsuk a fedetlen fejére, és a banán pálcikánkat pedig dugjuk az orrába... Hohó. Kinyílt a szája. Hát akkor ne sokáig habozzunk, és lépjünk is gyorsan az ismeretlenbe. Itt aztán húzogathatjuk a karokat, meg tekergethetjük a kerekeket napestig, akkor sem fog történni semmi (maximum tényleg lemegy a nap), úgyhogy inkább helyezzük bele a kormányzói jelképet az öneki kirendelt pozíciójába... Nos, beindul hirtelen a gépezet, és Monkey Island történelmének a legszórakoztatóbb videóját nézhetjük meg arról, hogy miként is kel életre az, ami a szoborban lakozott: mégpedig egy óriás robot majom. Segítőtársaink is akadnak Jojo Jr. és nagypapi személyében, hogy Mélée Island™-re visszajussunk, és megmentsük Elaine-t.

MonkeyKombat

MEGA-MONKEY COMBAT CHART

Anxious Ape

E = EEK
A = ACK
O = OOP
C = CHI

Drunken Monkey

Charging Chimp

Monkey Island

Bobbing Baboon

Gimpy Gibbon

Ape erősebb ________ & ________
Chimp erősebb ________ & ________
Gibbon erősebb ________ & ________
Baboon erősebb ________ & ________
Monkey erősebb ________ & ________

ACT III+ Guybrush Kicks Unusually Large Butt

Hát kérem szépen, ott álldogálunk a bőszme nagy robotunkkal egy szigeten, és akkor most mi van? Hát az van, hogy döngessünk a kis torony mögé, ahol egy impozáns fadarabbal lehetünk gazdagabbak. Ezt applikáljuk rá szépen az alacsony toronyra, minekutána másszunk is fel rá. A póznákon lengve, himbálózva pillanatok alatt a legmagasabb torony tetejére szökkenhetünk. Mivel olyan hivalkodóan néz ránk az a kar a kagyló hátán, ne kíméljük és rántsuk meg.

Animáció következik, melyben láthatjuk, hogy Elaine hogyan hozza közvetetten működésbe a mi Ultimate Insult-unkat a kormányzói jelképpel, illetve, hogy miként szabadul el a pokol Mélée Island™-en. Ozzie tehetetlennek bizonyul, hiszen mi elzártuk a minden kalózt kiirtó csigaházának szelepét, és LeChuck is inkább csak magában fortyog... Vagy mégsem? A város közepén álldogáló Ozzie kőszobor nagyon hamar gazdára talál, és nem sok kell hozzá, hogy új nevet adhassunk neki: óriási mászkáló LeChuck szobor. Hát igen. A legenda újra körünkben... Persze, azért Ozzie-t sem kell féltenünk: az Ultimate Insult segítségével irányítása alá vonja a nagy mamlaszt, és foglyul ejteti Elaine-t... Nekünk már csak egy választásunk marad: a Monkey Kombat-ban eldöntenünk, hogy melyikünk is a jobb...

Hümm. Hogy akkor most mi van — mondhatnám enyhe szőke hangsúllyal -, merthogy mindkettőnk energiája folyamatosan fog töltődni felfelé, és így lehetetlenség legyőzni, mert hiába viszünk be találatot, az mindig regenerálni fogja magát. Így egyetlen megoldásként a döntetlenek alkalmazása marad, amiből is csupán 3 darab bevitele után LeChuck barátunk olyan kirobbanóan lehangolt lesz, hogy el is száll egy ismeretlen koordinátára. Előtte meg jól péppé zúzza Ozzie barátunkat is, amivel így az ötödik rész kezdetéig teljes a boldogság. Elaine, Timmy és Guybrush most végre boldogan nézhetik végig a stáblistát, hogy aztán röhögj egy akkorát (bár nagyon halkan megjegyezném, hogy ez a befejezés azért igencsak elmarad a sokéves átlagtól, és végképp nem tudom mire vélni, na, de mindegy, most már hiába kesergek ilyeneken)...

Bagó Péter



Gold and Glory: The Road to El Dorado

1. Fejezet: Méghogy 25 peseta?!

Kezdjük kalandozásainkat némi környezetrongálással, s cibáljuk le szépen azt a rendkívül ellenszenves körözvényplakátot, majd oldalogjunk el balra. A piactér legszembetűnőbb alakja egy pókhasú fickó, aki kukoricaárusítással foglalatoskodik. Sosem lehet tudni, mikor jön jól egy adag kukoricamag, így egyetlen pesetánkból azonmód finanszírozunk is egy kisebb zsákra valót. A pókhassal szemben praktizál a helyi baromficsászár, akivel konzultálva megtudhatjuk, hogy errefelé bizony 20 pesetáért kínálják a mit sem sejtő csirkéket. Pénz hiányában nyilván sansztalanok vagyunk a vásárlásra, ám teljesen világos, hogy életünk értelmetlen s uninspiratív egy kövér csirke közelsége nélkül — így azonmód vissza is battyogunk a kukoricaárushoz, majd egy trükkös mozdulattal becsempésszük magunkat a szekér mögötti szekcióba: itt kérem egy elkóborolt csirke vár arra, hogy magunkhoz szólítsuk. A riadt jószágot elsózzuk a kereskedőnek, aki persze nem hajlandó teljes árat fizetni, de legalább némi pénzanyag áll a házhoz, melyből megalapozhatjuk távozásunkat a jobb szélen székelő tavernában. Az itt játszandó kockajáték ismertetésétől eltekintek, tessék addig ügyeskedni, míg el nem nyerjük ellenfelünk térképét. Ha megszereztük, távozzunk. (Az ajtót célszerű használni.)

Kilépve az ivóból próbáljunk meg lesasszézni az északi dokkokhoz, majd tűnődjünk el, miért állítanak minden adventureben egy őrszemet az efféle izgalmas helyek elé. Mindenesetre smúzoljunk egyet a fickóval, hogy megtudhassuk a helyi árfolyamokat. Mint az kiderül, férfiak 25, míg a nőnemű egyedek mindössze 3 peseta fejében is bebocsálást nyerhetnek. (Itt már lehet rosszat sejteni...) Időközben felszabadul az egyik átjáró, lévén az ott feszítő őrszemet elszalajtják két gyanús semmirekellő felhajtására. Hogy kik lehetnek azok? Tessék célba venni ezen átjárót, majd két képernyőnyit balra. Itt rontja a kicsiny város képét a Naaaagy Malezo, aki — mint az a vele való eszmecseréből kikristályosodni látszik — a Rettenetes El Diablo, a Démoni Bika Egyedüli Legyőzője, s ennek megfelelően nyomja is magát húszezerrel. Miután kibeszélgettük magunkat, tipli tovább. Csakhamar egy rosszindulatú kis utcakölyökbe botlunk, aki egy csúzlival tartja sakkban az idemerészkedőket.

Az átjutás lehetetlen. Lenne, ha Tulionak nem támadnának briliáns ötletei az egyik környező hordóra pillantva. A feladat egyszerű: Miguel szépen bemászik a hordóba, s elriasztja a csalást reklamáló kis kretént, aki ijedtében ott is felejti a csúzliját. (Amit ugye az egyszeri kalandor a másodperc tört része alatt süllyeszt is bele a zsebébe.)

Tök jó, újabb őrhely szabadul fel: az itt posztoló őrszemet a dokkokhoz irányítják, ugyanis megbízható források szerint a két kétes alakot ezen körzetben látták mozgolódni. (Érdekes, mi is ott voltunk, s nem láttunk senkit.☺)

Menjünk el a felszabadult poszthoz, ahol egy aggasztóan magas kerítés mögött felfigyelhetünk egy női ruhadarabra. Vizsgálgassuk azt nagy lelkesedéssel, majd konstatáljuk, hogy annak megszerzése mostantól elsődleges objektívánk lesz. Battyogjunk el az El Diablo karámját őrző fickóhoz, s elegyedjünk vele beszélgetésbe. Mint az az öreg beszámolójából kiderül, Malezo hajlamos rózsaszíntúlzásokba esni, mikor az ő s El Diablo konfrontációját kell előadnia imádóinak, így semmi sem menti meg a bikák rémét egy kis provokációtól: menjünk szépen vissza hozzá, s kérleljük, hogy ugyan-bizony mutassa má' be, miképp is bánik egy Igazi Férfiember egy ekkora darab bikával. Szerencsétlen Malezo mi mást is tehetne, nagy dirrel-durral nekiindul, s felkér minket, hogy kövessük. A karámhoz érve rövid, de velős gyalázkodásnak lehetünk szem- és fültanúi, melyet El Diablo őrzője követ el a torreádor sérelmére. Az öreg mindenesetre eléggé felpipásítja magát ahhoz, hogy haza kelljen ugornia, magába szólítani valami töményet. Beszélgessük hát az enerváltan álldogáló Malezoval, majd miután biztosított minket kitűnő felkészültségéről (hehehe), eresszük szépen rá a bikát.

A felettébb látványos performansz végén El Diablo állítólagos legyőzője a városi szökőkútban talál menedéket, melyet a gigászi bika azonmód ostrom alá is vesz. Majd mi segítünk: csúzlizzunk egy csípőset El Diablo mócsingos alfelébe, majd a lehető leggyorsabban vegyük sietősen távozóra a figurát. Tudvalevő, hogy a bika nem felejt el egyetlen arcot sem, ki szembe merészelt szállni vele, így értelemszerűen meg sem állunk a magas kerítésig, melyre felapplikáljuk a körözvényt. A beérkező El Diablo pillanatokon belül levágja a szintet, s ezzel neki is ront a csúzlizó kis maszatoknak — a kerítés tehát immár múltidő. A temporális kábaságban leledző El Diablo mellől felemelhetjük szépen az áhított női ruhakölteményt, majd távozhatunk jobbra. Rövidke közjáték következik a csúzlis kis poronttyal s édesapjával, mely semmi másra nem jó, minthogy eltűnjön a tárgylistánkból a csúzli. (Ily módon is csökken a játék komplexitása, ugyebár...)

A dokkok közelébe érve Tulio automatikusan átvedlik a női ruhába, s alkalmunk nyílik betrükközni magunkat: elegyedjünk szóba az őrrel, s mikor az heves udvarlásba fog, Miguellel ereszkedjünk guggolóállásba, majd csempésszük be derék léhűtőnket az őr háta mögött. Tulio egy igen szellemes szófordulattal visszautasítja az őr terhes közeledését, majd csatlakozik Miguelhez már a dokknál.

Igen érdekes hely ez: van itt egy szamár, két őr, s egy hordónyi répa. No és persze üres hordók is. Miguel újra kénytelen lesz belebújni az egyikbe, s oly módon odakommandírozni magát a répáshordóhoz, hogy a két őr ne vegye észre közeledését — nem nagy ördöngösség, csak arra tessék ügyelni, hogy mozgásunk közben mindkét őr nekünk háttal álljon. Vegyünk fel egy méretesebb répát, majd csempésszük magunkat vissza Tulióhoz. A szamár által hajtott futószalagrendszer rögzítőelemére függesszük rá legújabb szerzeményünket, minek hatására a jószág önkéntelenül is megindul, ily módon beindítva a futószalagot. Jaj de jó nekünk. Van itt valahol egy kapcsoló, nehéz észrevenni, mert az aktuális képernyőnek csupán a harmadát teríti be, nna azt tessék meghúzni jól, majd a körzetében lévő létrára felkapaszkodva, ismét csak préseljük magunkat egy hordóba. Ezen műveletet végezzük el a hátramaradt léhűtővel is, majd fogadjuk el a tényálladékot: a menekülést jelentő hajóra kerültünk.

2. Fejezet: Hajó. De törött...

Vegyük fel a bal szélen árválkodó, jóképű almát a fetrengő Miguel mellől, majd kapaszkodjunk fel a falszerkezet oszlopszerű kitüremkedésén. Az almát adjuk oda a fedélzeten létező Altivonak, aki hálából egy jókora nyerítéssel, s egy hajóhoroggal kedveskedik nekünk. Utóbbi szerencsésen fejen is nyomja Miguelt, aki ennek okán azonnali álomba szenderül. A hajóhorgot természetesen magunkhoz is vesszük, majd segítségével lepiszkáljuk a jobb szélen található kötéllétrát, mely alapállapotban sejthető módon felcsavart üzemmódban leledzik. Egy bezárt cellához érkezünk, benne egy szunyókáló tengerésszel, egy adag keksszel, jópár darab kulccsal és egy majommal. A kekszből természetesen ki is veszünk egy darabot, majd egyezkedni kezdünk a majommal: ő hajlandó nekünk odaadni a kulcsokat, kekszért cserébe. Igen ám, de ha kettőnél több kulcsot akarunk magunkhoz venni, a majom fellármázza a tengerészt, s kezdhetjük az egészet elölről. A kulcsok a szemközti ajtóhoz kellenek, melynek két zárja van, így a megfelelő színűeket kell használnunk, hogy kinyithassuk azt. A feladat tehát egyszerű. (Meg is mondhatnám persze, hogy mely színű kulcsok a nyerők, de így megfosztanám a Kedves Olvasót a 100%-os pure sikerélménytől, hehe...) A kinyitandó ajtóhoz a mennyezetet díszítő „U" alakokban megkapaszkodva juthatunk át. Belépve konfrontálódunk egy ágyúfényezővel, aki némi testi fenyítés révén rövid úton vissza is zavarja Tuliot a helyére. Miguel jön: provokáljuk addig Tuliot, míg az tehetetlenségében bele nem veri a fejét a falba, ily módon újra legördítve az időközben felcsavarodott kötéllétrát. Immár Miguellel vissza az ágyúfényezőhöz, s guggolóállásba ereszkedve szerezzük meg a szélső ágyú mellett heverő fejkötőt. Így a fickó a partnerének sejt minket, s ad is nekünk egy pár zoknit, hogy hatékonyabban végezhessük a munkát. Nosza: törölgessünk csak nagy szorgalommal s elhivatottsággal, majd a jól végzett munka örömére nyúljunk le a fickótól egy darabot a földön heverő kekszből. Az ürge sopánkodik egy sort, hogy azok a rettenetes patkányok folyamatosan dézsmálják a kekszellátmányát, de ő képtelen kezelni a problémát, mert szörnyen parázik tőlük. Csakugyan? Menjünk vissza Tuliohoz, s próbáljuk felnyitni a rácsot. Némi „csakazértis" poénkodás után Altivo újabb hajóhorgot hajít le nekünk, így már kitámasztható a rácsozat, s behelyezhetjük a kekszet. Hamarosan érkezik egy patkány, aki rá is veti magát a csemegére. Mi persze pókerpofával rácsapjuk a rácsozatot, majd beleügyeskedjük a kis dögöt a zsákba. Rá is eresztjük zsákmányunkat az ágyúfényezőre, aki mintegy fél másodperc alatt tűnik el a helyszínről, s a zavaró elemek listájáról. A maradék zoknit mártogassuk meg a lámpaolajban, majd gyújtsuk azt be az egyik lámpással. Egy rövidke videóbejátszás, s az ágyú hatalmas lyukat üt a hajó oldalába. Szabad az út. Időközben Tulio is magához tér, s elsőként tornázza fel magát a fedélzetre. Vegyünk magunkhoz egy szebb darabot az almarakásból, majd oldozzuk el Altivot, a kötelet pedig szintén tessék eltenni. (Nem mintha ott lehetne hagyni...☺) Új szerzeményünket kössük a hajó oldalát díszítő jókora gyűrűhöz, s így Miguel is felkapaszkodhat hozzánk. Kérjük is őt meg, hogy bocsátsa vízre a mentőcsónakot, majd némileg kétséges performanszot követően helyezzük az almát Altivo elé a palánkra. Videó, s új fejezet.



3. Fejezet: Az Aranyváros nyomában

Eszményi nyitómegmozdulás címén vegyük fel a kardot, majd kaszaboljuk szét a hátsó bozótrengeteget. Mielőtt még kimennénk, kapaszkodjuk fel az itt látható méretes sziklára, s szintén a karddal nyisszantsuk le az indát. Mehetünk is ki. A következő helyszínen szemtanúi lehetünk, amint egy kígyó kóstolgat egy szegény kis tatut. Most még nem sokat tehetünk, de hamarost visszatérünk ám. Tovább balra, ahol magunkhoz szólítjuk a bal szélen heverő bambusz rudat. Ezen szakszerkezet birtokában Miguel már képes sápadásra s azonnali visszavonulásra késztetni a szerencsétlen kígyót némi sajátos furulyafutammal, a megmentett tatu pedig hálából szövetségesünkké válik. Tulio elnevezi őt Bibonak. (Abból baj, csaknem lehet...) Carapp vissza az előző helyszínre, s tegyük hosszas vizsgálódás tárgyává az itt látható madár ikont. Adjuk oda Bibonak az indát, majd Miguelt kérjük fel, hogy legyen szíves a tisztás közepét vigasztaló fára nehezedni. Tulioval a fára nézve, s a menüből Bibot aktiválva a tatu átmegy rakétába, s örvendetes módon a verem tetején végződik be repülőútja.

Az indát használva hőseink felkapaszkodhatnak, s indulhatnak tovább jobbra. Már, ha meggyőződtek róla, hogy magukhoz vették az itt fellelhető s letörhető jóképű faágat is.

Tovább menve valami módfelett gyanús színezetű patakocskához érkezünk, partján egy nagy halom kővel. Ha elég kitartóan fényezzük Tulioval Miguel fizikai adottságait, ő hajlandó a sziklák közé szúrt faág segedelmével leborítani a kőhalmot. (Megjegyzendő, hogy az alkotók itt mérhetetlen lustaságról tesznek tanúbizonyságot: elég az hozzá, hogy inkább bedobtak egy olcsó poént, csakhogy ne kelljen megalkotniuk a szerteszét gördülő sziklák animációját.) A kövek — még ekkora mázlit — úgy szóródnak, hogy híd képződik belőlük, így mehetünk is tovább. Az ügyességi játékok diszkrét báját idéző ugri-bugri következik: Controllal tudunk átvetődni egyik teknősről a másikra, ám közben legyünk résen, nehogy oda találjon harapni valami aljas kis piranha, ahol aztán neki biztosan semmi keresnivalója nincsen. Tulioval zökkenőmentesen átjuthatunk, ám Miguellel persze kitol a Jósors: az egyik teknős szabotálni kezdi az akciót, s alámerül. Tulioval döntsük vízbe a jobb szélen látható kövek egyikét, így Miguel is átkelhet a posványon.

Hohó, csak nem Fantom Halálfejes Barlangjához érkeztünk?! Nna, még csak az hiányozna a boldogságunkhoz. Mindenesetre vetődjünk be a képződménybe, majd húzzuk meg az emitt látható kapcsolót. Miguel alatt megnyílik a föld, s elnyeli őt az Ismeretlen. Ez olyannyira elszomorítja Tuliot, hogy át is baktat a megnyílt átjárón. A Monkey Island II-höz hasonlatos csontlabirintus következik, ám jóval kevésbé szigorú formátumban: célunk a madár szimbólumhoz tartozó ajtó feltárása, mely a labirintusból kivezető lifthez vezet minket. Furmányos módon Tulio távoztával Miguel is előkerül az útvesztő bejáratánál, s vele is végigjátszhatjuk ugyanazt az idióta játékot. Blöe. A lift újabb fejtörőbe torkollik: Tulioval álljunk a jobb oldali koponyára, majd Miguellel húzzuk meg a kapcsolót. Eztán Miguel álljon az első koponyára, s Tulio húzza meg az alsó kapcsolót.

Álljunk vissza vele a koponyára, majd Miguel húzza meg a bal alsó kapcsolót. Tulioval át az első koponyára, majd Miguel újra csimpaszkodjon a kapcsolóba. Most együtt kéne lenniük. (Ha nincsenek együtt, akkor a hiba az Ön készülékében van.)

Lemehetünk hát, s kitörő örömmel konstatálhatjuk a soronkövetkező kapcsoló jelenlétét, melyet azonmód meg is húzunk jól. Tovább balra. Az ösvény egy szűkös barlanglyukba torkollik, melybe sansztalanok vagyunk bejutni, beszéljünk hát Bibohoz, aki könnyedén beslisszolhat oda. A tatu irányítását átvéve első körben döntsük le a barlangban álló kőrakást, majd a csinos kis relikviát controllal toljuk ki Tulionak s Miguelnek. Élelmesebbek akár ki is találhatják a következő lépést: vegyük fel a szobrot a földről. A csinos kis bálvány pontosan belepasszol a legutóbbi kapcsoló melletti foglalatba, így azt furmányos módon belehelyezzük a legutóbbi kapcsoló melletti foglalatba.☺ A környező vízesés ennek hatására eláll, s feltárul a tovább vezető út, egy az őslakosok által kimunkált létraszerű bordázat képében. Odafent rátalálunk a jó öreg Altivora, aki valamilyen úton-módon ide gondolta magát, majd az aktuális epizód végét, s az új kezdetét jelentő videó következik.

4. Fejezet: Kellett ez nektek?!

A videóból megismert kalandos előzmények után úgy adódik, hogy hőseink nyomukban egy gigantikus kőszörnyeteggel az Érzékek Isteneinek Hídjára vetődnek, akik elvárható módon nem is igen akarják átengedni cimboráinkat, míg ők nem mutatnak be valamiféle áldozatot mindegyikőjüknek. Először is aktívvá kell tennünk az éppen kielégíteni vágyott bálványt: ehhez a megfelelő pozícióba kell állnia valamelyik hősünknek, míg a másik megkísérli elkápráztatni a hatalmasságot. Nézzük csak: a jobb alsó bálvány a Hangok Istenének szimbóluma, ennek megfelelően valami olyasmire áhítozik, mi kedves a fülnek. Miguel lelkesen bele is kezd jól ismert kígyóriasztó kompozíciójának első taktusaiba, s a bálvány csakhamar fel is emeli az irányítása alatt lévő hídszakaszt, amennyiben Miguel megígéri, hogy nem tolmácsolja újfent e bűvös hangokat. Mindenesetre a felemelt szakasz révén Tulio magához veheti a középső szigetecskén heverő aranytányért. Miguellel keressük meg a bal felső bálványt aktiváló pozíciót, majd Tulio kápráztassa el ezen hatalmasságot az imént felvett objektummal, lévén ő lenne a Szem Istenének szimbóluma, ki ennek megfelelően olyasmit kér, mi kedves a szemnek. Most Tulion van a pozíciókeresés sora, célunk a bal alsó bálvány, a Szagok Istenének kielégítése. Mi más is lehetne alkalmasabb erre, mint a még mindig Miguel posszesszíójában leledző viseltes tengerészzokni, ugyebár... újabb hídszakasz emelkedik ki a mélységből. A hátramaradt bálvány az Ízek Istene, szimpátiája pedig egycsapásra elnyerhető némi keksszel, ami még áldásos módon akad is a tarsolyunkban. A híd tehát készen áll, át is kelünk rajta erőteljesen.

Újabb ugri-bugri következik, ezúttal láva felett, olvadozó földdarabkákkal. Miguellel átvergődhetünk a lávafolyam végében magasodó épületkomplexum jobb szárnyához, s ott találunk is egy kapcsolót, amit annak rendje s módja szerint meg is húzunk természetesen. A hatás nem is marad el, csupán az épület bal szárnyában képviselteti magát — így Tulioval ugráljunk át ide. Vele is találunk egy kapcsolót, melyet furmányos módon szintén meghúzunk. Hőseink emitt újra csatlakoznak, majd megkeresik az igen sunyi módon elrejtett létrát, melyen felkapaszkodva kitörő örömmel konstatálhatják a továbbjutás tényét, mintegy.

A játék legálmosítóbb része következik mindenféle lifttel, rovarral, no és — TADAMM - kapcsolóval, úgyhogy tessék előkészíteni a koffeintablettákat, lehetőleg méretes tégelyben...

Vannak itt ezek a pókok: őket nem szeressük, lévén két méteres közelségük esetén hőseink megparáznak, s ez egyet jelent a komplexum legelejére történő teleportálással. Miguellel húzzuk meg az újabb kapcsolót, s Tulioval irány felfelé a liften. A következő helyszínen vegyünk magunkhoz egy gyümölcsöt a bokorról, majd az itt található kapcsoló segedelmével juttassuk ide Miguelt is. Tulioval álljunk a soron következő liftre, Miguel pedig csimpaszkodjon a kapcsolóba. A következő helyszínen némi pókalázást helyezünk kilátásba: a kapcsolóval emeljük fel a liftet, majd csempésszük be alá a gyümölcsöt. Mikor a pók a csemegeért pedáloz, a kapcsoló újbóli meghúzásával változtassuk azokat trutymóvá, majd Miguellel álljunk fel az előző helyszín liftjére. Tulio húzza meg a felső kapcsolót, hogy újra együtt lehessenek. Tovább jobbra, ahol szerencsés módon újabb pók vár ránk. A kapcsoló segedelmével csaljuk az alsó pókfészekbe a teremtést, majd tovább jobbra Miguellel, Tulio marad a kapcsolónál. Namost save, majd Tulioval a kapcsolót aktiválva próbáljuk Miguelt felcsempészni a jobb oldali lifttel oly módon, hogy a rút pók ne érinthesse dicső léhűtőnket. Ha ezzel megvagyunk, merészkedjünk Tulioval a középrészre, s az alkalmas pillanatban üvöltsünk rá Miguelre, hogy húzza fel a liftet, mielőtt még beérne minket a pók. Ha nagyon ügyesek voltunk, elmehetünk balra, s végre magunk mögött hagyhatjuk ezt a full idióta placcot.

5. Fejezet: Mi vagyunk a Vízművektől

Tulioval gyűjtsük össze a három fogaskereket, majd helyezzük azokat a bejárat felett nyíló szoba víztartályára. Szólítsuk magunkhoz a Sun Gemet, mely birtokában megnyílik a Nap szimbólummal díszített ajtó. Az új szobában kezdjük el rángatni a rácsozatot, minek hatására fel is ébred az itt posztoló kőtigris. Miguel jön: a karddal piszkáljuk ki az idol szemét, majd a kő birtokában menjünk be a másik szimbólummal díszített ajtón. Az itt fellelhető gátat nyissuk meg a kard segedelmével, majd ugyanezen műveletet végezzük el az innen nyíló, szintén kőtigrissel spékelt szobában. Tulioval rohanjunk a csapóajtós terembe, majd a kapcsolóval nyissuk meg a csapdát, mikor a tigris ránk vetné magát. Ugyanezt játsszuk el Miguellel is, majd vissza a második tigris szobájába, ahol a karddal megnyithatjuk a még zárt gátat. Van még egy gát a bejárattól pár lépésnyire, tessék megnyitni azt is, majd vegyük utunkat a Nap szimbólummal díszített ajtó felé, ahol össze is futunk Tulioval. Menjünk be oda, ahonnan Tulio érkezett, s húzzuk meg az időközben már hozzáférhetővé vált kapcsolót. A víz megindul, hipp-hopp-hejehuja, s csupán három dolgunk marad hátra: 1. Kisétálni a templomból. 2. Végignézni a záró képsorokat. 3. Elhelyezni a CD-t az „Ez is megvan" szekcióba.

by GyZ

COUNTER-STRIKE

Klánbemutató

7xx
The Original Veretlen Klán

Azt hiszem, a cím minden lényegest elárul a klánunkról, így bele is vágnék a taglista aktív részének közepébe:

Tagok

Iván: hivatásos bérgyilkos, a nemzetközi Hullagyalázók Baráti Körének tagja.
Korábban a „Peresztrojka Times" című ukrán hírműsort vezette, de ott csak a száját jártatta.
A fordulópont az életében az volt, amikor a piacon vett egy „Biohazárd" márkájú három másodperces jugoszláv támadó-zoknit.
Mi pedig megláttuk a hirdetését a „Szabadnapos gyilkos és pszichopata" rovatban...

DisztroJer: rugós bicskával rohangáló gyerek, akinek az angyalka már évek óta nem hozott vasat a gépébe. Felvettük, de mindig szövegelt wilkón, így egy kevésbé sikeres taktikai ötlete („rohanjon mindenki a folyosóra") után kirúgtuk, de hiába, mert rosszabb, mint a bumeráng — már háromszor visszajött. Persze ez csak vicc, mert mindannyian szeretjük (amíg hoz sok sört). Néha nevet vált [PROSTITUÁLT]Anyád-ra, vagy [BOCS]Medvevagyok-ra, aszerint, hogy valakit szidni akar, vagy csak bocsánatot kér éppen. Ő a klán legnagyobb trógere, sőt DíszTróger és dezertőr is egyben, mert szeret Desszert Eagle-lel (ez valami ételféle lehet) kempelni, és úgy lő vele, mint más normális ember az AWP-vel: egy lövés, egy halál. Persze, csak ha nem talál.

KisA, Pito: A mozgásuk annyira kifinomult (négydimenziós hullámmozgás enyhe delírium tremens-szel), mint egy tyúkbélen táncoló befőtt vízilóé. Persze, ez Counter-Strike, nem ingyen-balett. KisA-nak nagy gyakorlata van magasan repkedő golyók lefejelésében; akár foCSizni is elmehetne, úgy mellre tudja venni őket. Kedvenc mondata: eső lesz, alacsonyan szállnak a motorosok. :)
Pito kedvenc fegyvere a sörgun, tudjátok, az ikercsöves. Kedvenc pályája pedig a ka_pjátokbe.

Mc: ő az Augos gyerek. Onnan lehet megismerni, hogy (meglepő módon) Aug van nála, 170 centi magas, és monitor van az arcában.
Wilkón kicsit mintha kisebbségi komplexusa van (gyk. nagyon halkan beszél), pedig valójában ordít, csak eltörtük a mikrofonját, mert mindig ránk szólt, hogy hangosak vagyunk és nem hallja, hogy mit énekel Pavarotti a cs_italy-n. Meg hogy nem hallja a lépéshangokat. Mit akar ez, szt(y)epptáncot?! Ennyiért?!
Sir Abiter néven is szokott játszani, és ehhez méltóan lovagias, mert mindig előreengedi a társait az ajtóban, nehogy őt lőjék le. Egyes források szerint tőle származik a mondás: „üdvözöllek dicső lovag, szép a ruhád, nincs is lovad".
Persze hogy nincs, mert megártott neki az autópálya mellett szedett fű (ja, az ólmozott 91-es), és el kellett vinni olajcserére meg nagydzsenerálozásra.
De nem baj, mert Mc cserébe kapott egy víz- és golyóálló, tiszta Vergődiumból öntött alsógatyát — Monica után Clinton is ilyet viselt annak idején, amikor az asszony megtudta a „szivarügyet".
Sokkal tisztább, szárazabb, biztonságosabb érzés!

Kegyetlen: a gépük gyorsabb, mint a szerverek egy része, de ez nem változtat az eredményükön, ha nem találják az egeret, mert kiszökött a befőttesüvegből. Hja, nem bírta a „sörös portot". Erre megpróbálták demagnetizálni, de agyonnyomta a monitor szegénykémet. Nem baj, bélyeggyűjteménybe még így is jó lesz.
Ilyen ez a kollégium.
Kegyetlen különben is jellegzetesen tudat- és személyiséghasadásos jelenség, mert kettő van belőle, és az egyik 2.9 másodperc alatt issza a fél liter sört. Tudom, lassú, de még nem kaptunk vastagabb locsolócsövet a torkába. Legalább addig se beszél, mert kihűlne a gyomra.

Yossarian: a nyers erő sakkmestere, maximum 10 másodperces előregondolkodási ciklusokkal.
Kedvenc mondata: „sörtől nem lehet berúgni", a mi kedvenc mondatunk meg az volt, amikor egyik reggel (12:00-kor) kicsit másnaposan visszavonta ezt.
Kedvenc fegyvere a 42 (!)-es túrhabakancs, ami kétszeres sebzést produkál, egyszer a szagával, másrészt viszont a hátsó fogakat is könnyedén eléri, csak elég erélyesen kell próbálkozni. A CS-ben AWP-zni szokott meglepő pontossággal, igaz nem sokáig, mert kilövik a kezéből.
Autogramot a /dev/null@7xxclan.net .... őőő... szóval az autogram@7xxclan.net címen lehet kérni tőle.

Argaies: ping-bajnok és fps-betyár egyben. Kedvenc cége a Matávol, amitől a magas pinget és a sok packet losst kapta karácsonyra. Még személyesen nem találkoztunk vele, de ezen a Waraton-hétvége változtatni fog. Argaies a taktikáját elmondása szerint arra alapozza, hogy mindig vesz valami lekvár suitot vagy mit. Fegyvernek meg kombájnt... azaz karbájnt (M4A1), de leginkább azt szereti, amiben van lőszer. Ezen szokott le pl. a késről.
Korábban mindenféle gyümölcsökkel játszott, azt hiszem, a Di(abl)ót emlegette. :)

Apollo: hardkóros játékos, kvékes származással. Bár ő még nem tudja, de nem azért vettük fel, mert jól játszik, hanem mert van egy barátnője, aki szereti a Quake-et, és mint ilyen, talán megszeretheti még a counterezést is — ő lenne az első igazi női klántag Magyarországon. Kedvenc fegyvere a házi, főzött savanyúcukorrépa, kedvenc itala meg valószínűleg a Kocka Kóla.

SatyR: a 7xx tiszteletbeli tagja. Halálmetált hallgat, brutális gyilkos és véresszájú hullagyalázó. Sőt: „Hulla vagyok — a 7xx tiszteletbeli hullája. A FőGonosz bérgyilkosa, Iván, ügyesen eltett szék alá, és most itt lent nyomom a CS-t ezerrel... Hentelem a pokolbeli dékokat!
Persze halálom után a 7xx besorozott, mivel nem tehettem ellene semmit. De ha visszajutok valahogy, visszakapják majd ezt egy 9 mm-es fémdarabbal megtámogatva :) Addig is, hétikszikszi és hosszanfriss tej póver (na meg HEF rulz :)!
Christianos Ad Leonem!"
Kedves SatyR!
A fenti írásodat sajnos nem tehetjük be az 576-ba, mert a végén nem a 7xx-et dicsérted. Sajnálom, talán legközelebb. — Gonosz.

Nagyarc: Kovácskocka Ákoska vagyok, 1000 éve csézem, vagyis má' a múlt évezredbe' kezdtem. Neten most kezdtem, előtte LAN-on játszottam a béta 0.0 óta, azelőtt az egyetlen háló itt a sarokban volt, és pók szolgáltatta. Anyuci csak minden másnap főz meleg ebédet, mert a szüleim elváltak, és drága az internyet. Korábban kvókáztam, előtte meg Európabajnok voltam Wolfeisensteinben és Doomában. Két kedvenc mondatom: „Nálatok is átlátszók a falak?!" és „Miért mindenkit fejbe ?!" Elhatároztam, hogy a 17-ik születésnapomra végre fel-

7xx



lek a gép elől, lehet, hogy jó idő lesz kinn. Anyu azt mondta, hogy vesz egy nagyobb monitort, pedig már ez is alig fér az arcomba. Az igazság az, hogy Magyarországon nincs méltó ellenfelem; ezért a példaképem is én vagyok. Mindig is a KOckák csapatába szerettem volna bekerülni, de csak jól pofára ESStem tőlük. Namondom HUBa*ze, ha LAGalább a HEngerFejűek közé bevennének. De oda se... így alapítottam egy saját klánt!

Gonosz: Róla nem tudok semmi értelmeset írni, pedig ismerem már vagy legalább húsz éve. Talán pont azért.

Jelmagyarázat

Kempelés: végy egy sátrat, egyheti hidegélelmet, némi barátnőt (ízlés szerint, mert lehet, hogy egy 7 XXX lesz belőle), és keress egy jó kis búvóhelyet. Pl. egy láda mögött.

Csomagolj ki, rakd össze a sátrat, porold le a barátnődet! Vedd elő a legnagyobb fegyveredet, amit csak hoztál, és menj el pisikélni egyet a sarokba (jót fog tenni, hidd el). Majd kapd kézbe a második legnagyobb fegyveredet, töltsd csőre, és várj az ellenségre. Ha szerencséd van (és nem neked kéne kempereket keresni), akkor előbb-utóbb jönnek. Ha csendben vagy, és véletlenül jó helyre bújtál vagy elég balfék az ellenség, akkor nem látnak meg. Ilyenkor az előtted elrohanó ellen közül ne az elsőre lőj, hanem az utolsóra! Ha leszedted, és nem jön több, rohanhatsz a maradék után. Ja, és ha valaki úgy fordul a sátrad elé, hogy már lő, az nem azért van, mert „mocsok<fütty>csaló", sőt még telepatikus képességei sincsenek, hanem azért, mert olyan helyre bújtál, ami az országos kék turistaút mellett fekszik — azaz rajtad kívül mindenki ismeri.

Rush-olás: így hívjuk azt, ha a védekező csapat elrohan, mint a hasmenéses elefánt. Nem szeretjük, mert nem illik a cséhez. Ennek ellenére sajnos sokan szoktak. Ilyenkor lehet támadóként kempelni kicsit, és leszedni a rusher- eket.

Ha netán te akarsz rohanni egyet (szabad, csak ne vidd túlzásba!), akkor vegyél Kanalasnyikovot, vagy M4A1 Kombájnt és lekvárt! Lőszert nem is kell, egy tárral is ugyanúgy meg lehet halni, mint hárommal. Mindezt minél gyorsabban, és amint eldördül a startjel, törj az élre, és vágtass az ellen irányába, hogy csak úgy porozzon a lábad alatt a dübörgés! Ha senkivel nem találkozol, menj a kezdőhelyük felé, és egy másik útvonalon indulj a bázisotok felé. Ha szerencséd van, hátbakaphatod őket — ha nem, akkor IJ! (Így jártál.)

Víz-bug: mint tudjuk, a kemény víz komoly károkat okozhat a mosógépben (pl. könnyen összetörheti, ha ráejtjük). A játékban már kiküszöbölték a problémát: bármilyen magasról ugrasz is bele az akár bokáig érő vízbe, nem fogsz még csak meg sem karcolódni! Viszont arra vigyázni kell, hogy a mapek elkészítéséhez génkezelt nehézvizet használnak, ami két dologból is látszik: nem lehet felemelni és randa a színe, mint a rántottzokninak; talán ezért csökkent le annyira a golyóáteresztő-képessége. A vízbug kihasználása nem túl etikus, ezért szoktunk nagyot nézni, amikor az as_oilrigen a kör elején a VIP fogja magát, felhúzza a vulkanizált gyapjú zoknit meg az úszógumit bévàccs felirattal, és akkora fejest ugrik a vízbe, mint ide Horvátország déli részei. Ha terror vagy, és látod ezt, próbálhatod legránátozni, vagy megkéselni (vigyázz! Neki kétszer vastagabb a kevlárja — csoda, hogy nem megy át Titanicba tőle), de egyszerűbb megvárni, amíg kijön a vízből, ha más nem, hát az evolúció majd kihozza.

Lekvár: kevlár suit (kevlar vest)

Waraton: február 9. és 12. között, három nap alatt négy klánháborúnk lesz. Erre az alkalomra Argaies is feljön Pestre. Az eredményeket a CS-fórumon olvashatjátok.

Tezsvírklánok: na, ilyenek is vannak, bár nem sok mindenre jók. Nem lehet belőlük pl. családfát kirakni. Mostanában testvér valami UNQL nevű társaság, akik mellesleg tartoznak nekünk két egész galaxisnyi minőségi sörrel.
Külön köszönettel tartozunk [ACS]Gyopinak, amiért a gépidőnket rabolja, és a hálózatunkat a 24 órás CS-ezésével leterheli.
Ő (mivel nem hivatalos jogi személy), így nem lehet a testvérünk, viszont harmadunokanénikének még elmegy.

A [7xx] Hangja Néprádió


[7xx]Vérmedve

Tóth Andor „LeON" nevű olvasónk, aki mellesleg gyakorló CS játékos, készített kisebb egy közvélemény-kutatást, amit igen érdekesnek találtam, ezért megosztom veletek, amúgy levezetésként a „megrázó" 7xx bemutatkozó után.

„A kérdezősködést a CS legkedveltebb fegyvereiről főleg LAN-os játéktermekben és Internet-kávézókban hajtottam végre."

***A kezdők**. Leginkább a távcsöves-közelítős fegyvereket szeretik, és minden akcióban közelítést használnak.*
Lista:
*1, **4/2 4/4***
*2, **4/5 4/6***
*3, **5/1***

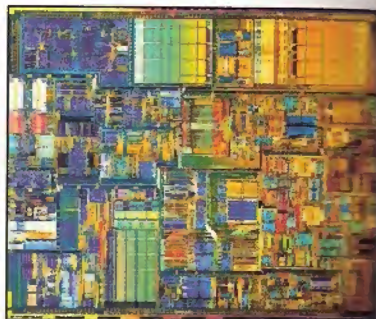
***A haladók**. Ők is előnyben részesítik a távcsöves fegyvereket, de már közelítés nélkül is gyakran használják őket. A megkérdezettek 56% szívesebben kempel, mint élesben harcol. Az 5/1-et csak a fanatikus Rambo típusú játékosoknak tetszik, nem nagy a használata. A 3/* típusú fegyverek közül a 3/1 kezd kedvelté válni. A legkedveltebb távcső nélküli fegyverek a 4/* fegyverek közül a 4/3 és a 4/1. Nagyon sok ember kedvencei ezek, bár néhányan azt állítják, hogy a 4/1 pontatlan és használhatatlan. A 4/7-et és a 4/8-at alig-alig használja valaki, pontatlannak és gyengének tartják őket.*
Lista:
*1, **4/3 4/4 1/3***
*2, **4/6 4/1 3/1***
*3, **1/4 3/4***

*És jönnek a „**profik**". A tapasztaltak már minden fegyverrel jól bánnak. Nem igazán vannak kedvenc fegyvereik. Ha elhangzott a „Melyik a kedvenc fegyvered?" „kérdés, akkor csak hosszas gondolkodás után kaptam rá választ. Nekik mindegy hogy milyen fegyver csak legyen benne golyó. Nagyon nehéz volt összeállítani a listát. De a válaszokban egy megegyezett: „A 4/3 ku*** jó fegyver!"*
Lista:
*1, **4/3 3/1 1/3***
*2, **4/4***
*3, **4/6 4/1***

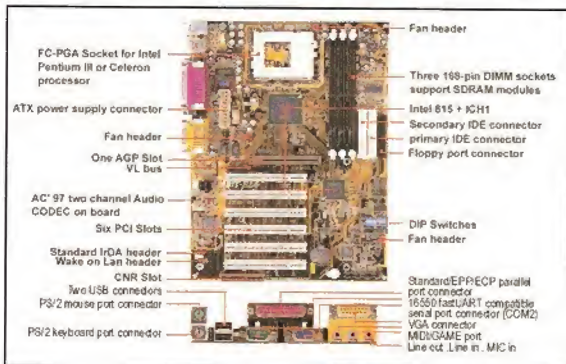
*A **kedvenc pályák** eltérnek az Internetes „kedvencektől". A lényeg, hogy a map ne legyen túl nagy, legyen rajta camp hely, de ne alakuljon ki állandó 4/6 csata. A Terrorok és a Counterek esélyei lehetőleg megközelítőleg egyenlők legyenek.*
Lista:
*1, **Militia***
*2, **Assaultok** (köztük az AA típusú is)*
*3, **Dust** (és sok-sok egyéni kedvenc)*

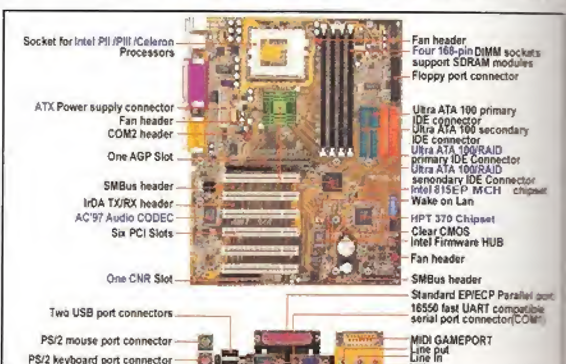
hardWARe

Az utóbbi időben egyre több olyan e-mail kerül a szerkesztőségbe, melyben élesen szapulják a játékok hardverigényét. Ezek legtöbbje, a személyi igazolványban feltüntetett ismertetőt is nagyon bírálja, miszerint az általunk megadott konfigurációkon nemhogy a folyamatos futtatás, de még a programok elindítása is problémát okoz. Való igaz, hogy a gyártók által javasolt paraméterekkel rendelkező PC-ken, a programok igen gyatrán futnak. Ebből adódóan, az ott megjelent adatokért nem az újságírókat terheli a felelősség. Éppen ellenkezőleg, mi mindig a legoptimálisabb konfigurációkat javasoljuk, amelyeken a játék igazi valójában mutatkozik meg. Az persze természetes, hogy nem tudjuk kipróbálni minden egyes géptípuson az éppen tesztelt programot. Ebből a szempontból megértjük, a magukat nagyon dicsérő konzolos skacokat, akik igen büszkék a hardware optimizált programjaikra (és a másodpercenkénti 50 fps-re). Ez a varázslatos sebesség semmi másnak nem köszönhető, mint a grafika orientált célhardvernek. A második generációs konzolgépek (PSX, N64) csak játékra voltak alkalmasak, ezzel szemben az újgenerációs gépek (PS2, X-Box, Dreamcast) már a net böngészést, DVD lejátszást, és az on-line játékot is elérhető közelségbe hozták. De, konzolos barátainknak el kell ismerniük, hogy ennél többet nem lehet kifacsarni a gépeikből. Az anno 1995-ben debütált a PSX, amely az akkori PC-ket mind grafikában, mind pedig számítási teljesítményben megelőzte. Köszönhető volt ez, az akkoriban szárnyalt bontogató RISC processzor technológia használatának. A PC-k oldaláról a visszavágást a 3dfx Voodoo kártyájának megjelenése jelentette, amellyel a PC-k grafikai színvonala több testhosszal megelőzte a PSX által nyújtott minőséget. A pokol 1996 vége felé kezdett igazán izzani. Minden egyes gyártó őrült versenyre kelt, a minél gyorsabb processzorok, 3D vezérlők, alaplapok területén, melynek levét a vékony pénztárcával rendelkező versenyzők itták meg. Ebben az őrült versengésben egy-egy frissen debütált eszköz, legyen az a legmenőbb videó vezérlő, csak 2-3 hónapig képes a ringben maradni. Ezzel szemben a konzolokat 4-5 éves kifutási időre tervezik, amely idő alatt a tulajdonosnak nem kell folyamatosan újra és újra a pénztárcájába nyúlni, hogy megvásárolja a napi trendnek megfelelő hardver eszközt. Egyetlen előny itt még mindig megemlítendő, mire teljesen kiismerik a programozók az adott gép lehetőségeinek határait, abba 3-4 év is beletelik. Miért is jó egy konzol? Egyrészt, a programozók magában a nirvánában találják magukat egy adott program fejlesztése során, köszönhető ez a fix gépnek, amellyel minden egyes játékos rendelkezik. Ebből következik, hogy a szoftvertermék megírására fordított idő igen rövid, ezáltal a hibalehetőségek is jelentősen csökkennek (ti töltöttetek már le patch-et a konzoljátékokhoz??). A PC-s világban, forgalomban lévő kismillió alaplapon, chipkészleten, videó kártyán viszont futnia kell a programnak, ha a fene fenét eszik, akkor is. Itt ugyan van rá mód, hogy javítgassák a néha csúful elrontott játékokat, az aktuális patchek gyártásával, de ezek sem jelenthetnek mindenki számára megnyugvást. Naponta találkozhatunk olyanokkal, akik hiába rendelkeznek egy aránylag jónak mondható géppel, ha a feltelepített driverek annyira elavultak, hogy el sem indul velük a program. Ezek karbantartása elsődleges jelentőségű, és mielőtt elkezdenénk szapulni a szegény újságírókat vagy programozókat, nézzünk szét egy kicsit a gépünk háza táján, mert lehet hogy a baj nálunk keresendő (user error). Bármilyen meglepő, az sem biztos, hogy a mai csúcs videó kártyákkal és processzorokkal jó vásárt csinálunk. Például okáért itt az Nvidia, GeForce terméke, amelynek már a 2.-ik generációja is kifutóban van, még sincsenek olyan játékok melyek, teljesen kihasználnák az agyonajnározott T&L-t. Vagy ugyanitt megemlíthető, a vásárolok egy szuper procit, 3D kártyát, sok memóriát effektus, amit tetézünk egy ócska minőségű alaplap megvételével. Mivel itt tartunk, ássuk bele magunkat egy elég égető problémába, melynek létezésével sokan nincsenek tisztában. Jó néhány E-mail érkezett, ugyanezt a problémát felvetve. Bemegyünk anyuval vagy apuval az első számítástechnikai boltba, majd a nehezen összekuporgatott pénzünkért veszünk egy közepes minőségű, és áru alaplapot. Márkát nem említek, viszont előre leszögezem, hogy a következő mondatok a való életből származnak és nem hasra csapás után születtek meg. Vegyük úgy, hogy az alaplapunk volt az utolsó, amit meg kellett venni, a többi cucc már régebb óta megvan. Fogjuk az egész pakkot és átvisszük Gyurka bácsihoz, aki mellesleg rendszergazda az egyik iskolában. Megkérjük, hogy az összeépítés fáradtságos műveletét végezze el helyettünk, a szoftverek telepítésével együtt. Már alig várjuk új gépünk elkészültét, ami be is következik néhány nap leforgása alatt. Bekapcs, és már toljuk is fel a vinyóra a havertól kapott



új stuffot. Minden rendben is meg, egészen az első tízpercnyi játékig, mikor is gépünk dob egy szép hátast és kifagy. Zsír új a masina, mi lehet a baj? Hívjuk Gyurkát, aki el is vánszorog egyik este és megállapítja, hogy minden rendben. Azt viszont véletlenül sem nézi meg, hogy az alaplap chip készletét a VIA corporation készítette (lásd: olcsóbb). Az op. rendszerünk szépen felült a gépre, minden driver friss és a helyén van, mégis kifagyogat a gép. Nos a probléma gyökere nem más, mint a VIA chiphez készített (úgynevezett Service Pack) hiánya. Addig, amíg ezt fel nem telepítjük a Windows alá, gépünk hibát hibára halmozhat, ugyanis a VIA bármennyire is olcsó, legalább annyira instabil is. Driver nélkül hibás lehet a memóriakezelés és az AGP port vezérlése is. A fent említett driver vagy patch általában ott lapul az alaplap mellé csomagolt CD-n, de akár le is tölthető a VIA gyári weblapjáról (www.via.com/tw) vagy a magyar site-ok némelyikéről (www.hwhunpage.hu/drivers). Saját tapasztalatainkra és a tíz évnél is több ideje hardverekkel foglalkozó múltunkra visszanézve, egész lelki nyugalommal ki lehet jelenteni azt, hogy egyes konfigurációknál, igenis közrejátszhat a lefagyásban az alap-



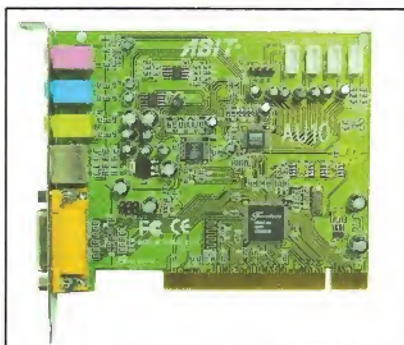




lapunk chipkészlete. Még egyszer hangsúlyozni akarjuk, ezzel véletlenül sem az a célunk, hogy eláztassunk néhány gyártót. Csak azt szeretnénk elérni, hogy jobban figyeljünk oda a vásárlásnál és az összeépítésnél. Ha minden a helyén, csak akkor (lehűlt fejjel) kezdjük el gyártani a vidám levélbombákat. Ha már itt tartunk, akkor megemlítenénk a jóval minőségibb és úttörő munkájáról ismert INTEL-t is, aki igencsak szépen befürdött a 820-as chipjével.

A következő említendő problémakör nem más, mint az operációs rendszerek. Elég sűrűn találkozunk olyan illetők leveleivel, ahol a hiba megállapítása magában az op. rendszerünkben keresendő. Az első nagyobb galibaforrás a W95. Ezzel manapság már csak a régebbi (486, Pentium I) gépeken találkozhatunk. Előfordul, hogy az újonnan megvásárolt játék nem indul el, még akkor sem ha a program által követelt rendszerrel rendelkezünk. A legáltalánosabb hiba megint az öreg driverek, valamint a Direct X frissítésének hiánya. Ez utóbbiból, ha lehetséges mindig a legújabb verziószámút (Dx8) telepítsük fel a gépünkre (www.microsoft.com/directx). E nélkül, el sem indulnak az új programok. (Általában a szoftvergyártók mellékelik a kiadott programjaikhoz.) Magyarországon szinte minden számítógépes ismeri a W98 utódját, a Millenium Edition-t. Nagyon jó és stabil op. rendszer, mindenkinek csak ajánlani tudjuk. A telepítése olyan, mint egy álom, hiszen a létező összes ismertebb hardvert magától felismeri és driverrel is, ellátja azokat. A szépséghiba csak annyi, hogy ezeknek a meghajtó programoknak némelyike igencsak öregecske, vagy éppen nem az általunk használt kártya alá tervezett. Példának okáért a millenium SCSI drivereivel mindent el lehet végezni, csak éppen cd-t ne próbáljunk írni vele. Ugyanez vonatkozik a videó vezérlők drivereire is, főleg akkor, ha márkásabb hardver elemekkel rendelkezünk. Inkább azt javalljuk, hogy eredeti a gyártó által írt meghajtó programokat alkalmazzunk, és ne bízzunk meg feltétlen abban, amit saját kis windowsunk telepített fel. Akiknek bonyolult ezeknek a programoknak beszerzése, azoknak a legegyszerűbb út, ha fellépnek az internetre (már ha van) és a www.microsoft.com/updates honlapról, letöltik az aktuális frissítéseket. Ezek általában a legújabb szoftvereket tartalmazzák. Hozzátartozik a dologhoz, hogy az új driverek közt akadhat néhány béta verzió is. Ha nincs szerencsénk, akár meg is buggyanhat a gépünk tőlük, de ennek előfordulása igen elenyésző. A boltokban megvásárolt eszközöknél is megeshetnek hasonló szituációk. Már találkoztunk olyan hangkártyával is, ahol a driver két évnél is régebbi verziószámmal volt feltüntetve. Ugyan ennek ellenére, működni működhet, mégis kiakadásokat vagy „kék képernyős" elhalálozást okozhat a dolog. Mielőtt átlovagolnánk egy másik témára, egy aranyszabály: mindig frissítsük a drivereket.

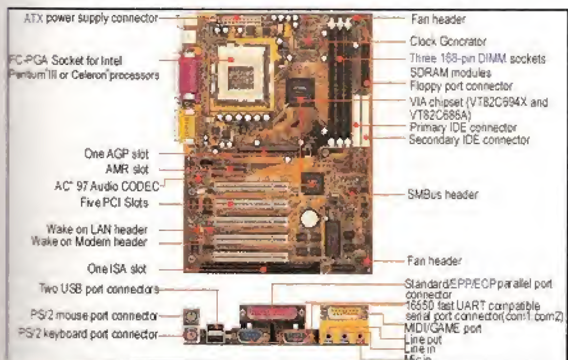
Ha megvizsgáljuk a programok használati utasításában feltüntetett rendszerkövetelményeket, általában a memória mellett a 32-es szám fog szerepelni. Talán nem mondunk újdonságot azzal, hogy ez minden, csak nem igaz, inkább tömény röhej. A 32 megabájt memória, ha egy W98-at használunk, csak éppen elegendő az operációs rendszerünk sima futtatásához. Amint elindítunk egy izmosabb alkalmazást, valóságos mennydörgésként fog hatni



a hosszú másodperceken át tartó swappelés. Például, ha a millenium alatt elindítjuk a media player-t, az kapásból negyven-hatvan megabájtot zabál le a memóriánkból. 32 megánál, azt hiszem ti is, ki tudjátok számolni mindez mit jelent. Képzeljük el a következő szituációt (megtörtént). Barátunk 32MB memóriával elindította a Dune 2000 című játékot, és mivel neki úgy tetszett, mindez alá beküldte a media player-t egy kis mp3 lejátszással fűszerezve. Aztán egy szép holdfényes estén, síri hangon felhívott, miszerint eszméletlenül akadozik a játék, és jó néhányszor megtörténik, hogy másodpercnyi szünetekre elhallgat a zene. Mindezt folyamatos winchesterberregés kíséri. Mindebből mi a tanulság? Kevés a RAM. Nagy átlagban tényleg előfordult, hogy mi is az adott program használati utasításból vettük a minimum konfiguráció követelményeit. Viszont ha emlékeztek rá, az utóbbiakban előfordult néhány alkalommal, hogy kipróbáltuk a programokat a megadott gépigényekkel is. Ezeknek az eredményét aztán a cikkekben közzé is tettük. Nos ha jól emlékszem, igen ritkán fordult elő, hogy a megadott paraméterekkel rendelkező masinákon jól futott volna a játék. Hogy mindezek ellenére miért írják mégis az ilyen és ehhez hasonló agybeteg adatokat a kézikönyvekbe, arra sajnos nem tudunk értelmes választ adni. A legkézenfekvőbb talán az, hogy a lehető legkisebb konfigurációkra is eladható legyen a játék. Ez utóbbi az USA-ban nem jelent nagy gondot, hiszen szerintünk nagyítóval kellene PI-es gépet keresni náluk. A legtöbb homepage-en működő online kérdőívek tanulsága szerint az átlag nyugati állampolgár számítógépe, legalább 128 vagy annál több memóriát tartalmaz. Processzor terén pedig a 600-700-as Celeron II a legelterjedtebb. Hiába, ahol vastagabba buksza, ott ilyen téren kevesebb a gond. Még egy megemlítenivaló a RAM-nál. Aki integrált videó vezérlővel ellátott alaplappal rendelkezik, a BIOS-ban találkozhat egy menüponttal, ahol beállítható a 3D gyorsítónkhoz rendelt konvencionális memória mennyisége. Mivel ezek a hardverek nem rendelkeznek integrált memóriával, a gépünk saját RAM-ját használják. A leggyakoribb paraméterek a 4-8-16-32-64MB-os beállítások. Értelemszerűen, úgy kell konfigurálni a gépet, hogy ne legyen több memória engedélyezve annál, mint amennyivel rendelkezünk. (Általában a rendelkezésünkre álló memória negyedét illdomos kijelölni.) Nagyon vigyázzatok a beállításnál, mert itt nullás (disabled) értéket is megadhatunk. Ha ezt így hagyjuk, az újraindítás után a képkártyánk egyáltalán nem fog működni. Ilyenkor vagy CMOS törlést kell elvégezni, hogy alapbeállításra kerüljenek az értékek vagy mehetünk szerezni egy PCI-os képkártyát (az ilyen alaplapokon, általában nincs AGP port) amíg elvégezzük az újrakalibrálást.

Leírásunkat a következő hónapban folytatjuk, ahol az egyes hardverelemekre bővebben kitérünk.

Kefe™ & -Uriel-



Cinkelt lapok



America

Az „enter" lenyomása után vakon begépelheted a következő szavakat:

Gimmemorefirepower
Maximális tűzerő
Goldinmypockets
1000 Arany
iwantfastfood
1000 Élelem
icanwineverythingnow
A szint megnyerése
iwantareallybadguy
Billy a kölyök leszel
iwantareallystrongher
Egy Gall, azaz erős leszel
woodisverygood
1000 Fa
icangeteverything
5000 kaja, fa, arany (100 fegyveres, lovas)
horsesarecrazy
10 Lovas
iwantanamericanhero
David Crocket leszel vagyis egy „hős"

Gunlock

Hívd elő a konzolt a „~" billentyű lenyomásával, és beírhatod a következő kódokat:

REB GOD
isten mód
REB INFINITE AMMO
végtelen lőszer

Kingdom Under Fire

Az ENTER lenyomása után írd be:

~makemyday
Cheat-ek engedélyezése
~hastalavista
Megsemmisül minden épület
~baegopa
+500.000 minden terméből
~simsimhae
Gyors építkezés
~dayspring
Teljes térkép
~knowledgeispower
Gyors mana újratermelődés
~amosbemerciful
Azonnal teljes mana
~godblessu
Azonnal teljes életerő

Oni

A Cheat engedélyezése:
Ha van egy egyszerű Hex editorod akkor azzal nyisd meg a játék gyökér könyvtárában lévő „Presist.dat" nevű fájlt. Az editorban ugorj a HEX044 pozícióra és a decimális mezőben lévő számot írd át 07-re, és mentsd el a fájlt. (Ne felejtsd el előtte az eredeti fájlról egy másolatot készíteni). Ezután játék közben az F1 lenyomásával hívd elő a konzolod, és vakon gépeld be a következő kódokat. Ha helyesen gépelted be, az alsó szöveges mezőben meg fog jelenni, hogy milyen kód lett éppen engedélyezve. A kódok beírását, minden újratöltés után, illetve minden új pálya kezdetekor újra be kell gépelni. A kódok ismételt beírásával azokat ki kapcsolohatod.

Liveforever
Örökélet
Shapeshifter
A karakter cseréje játék közben az F8 lenyomásával
Touchofdeath
Az összes ütés és rúgásmód ismerete
Canttouchthis
Megállíthatatlan leszel
Fatloot
Lőszer és életerő feltöltés
Glassworld
Minden átlátszó
winlevel
A pálya megnyerése
loselevel
A pálya elvesztése
bighead
Mindenkinek nagy feje lesz
minime
Mindenki miniatűr lesz
superammo
Szuper lőszereid lesznek
reservoirdogs
A mesterséges intelligencia erősítése
roughjustice
„Gatling" géppuska
chenille
Egy erős energia pajzs lesz a karaktered körül
behemoth
A karaktered dupla méretű lesz
elderrune
Teljes regenerálódás
moonshadow
Láthatatlan leszel
munitionfrenzy
Az összes fegyverfajta előtted lesz a földön egy kis időre
fistsoflegend
Az öklöd akkorát üt, hogy minden csapás hatására az ellenfél messzire repül
killmequick
Ultra erős leszel harc közben
carousel
Minden mozgás lelassul

Star Trek: Starfleet Command 2

A Microsft Excel programmal nyisd meg a „C:\namedir\assets\spec\shiplist.txt" nevű fájlt és abban módosíthatsz minden beállítást. (Ne felejtsd el előtte az eredeti fájlról egy másolatot készíteni).

Az induló „Prestige" módosítása:
Egy szövegszerkesztővel (pl Notepad) nyisd meg a „METAASSETS\SERVERPROFILES\SINGLEPLAYER\CHARACTER" fájlt, keresd meg ezt a sort és így javítsd át:

StartingPrestige=50

... és körülbelül 5.000.000 lesz a vagyonod. Mostantól megvehetsz minden hajót.

Screamer 4X4

Nyisd meg a menüt (ahol szabadon választhatsz versenyt vagy bajnokságot) és nyomd meg a SHIFT billentyűt. Fel fog bukkanni egy ablak, ahová beírhatod a következő kódokat:

ALLTROPHIES
Minden bajnokságon részt vehetsz
ALLTIRES
Az össze gumifajtát használhatod
ALLRDIFFERS
Az összes fajta hátsó differenciálmű beépíthető
ALLENGINES
Minden motort beépíthetsz
RABACAR
Kapsz egy RABA kamiont
BIGFOOT
Kapsz egy Toyota Hilux Bigfoot-ot
ALLCARS
Minden autó választható

Giants: Citizen Kabuto

Pleasehealme
Teljes életerő
mapshowitall
Teljes térkép
gimmegifts
Megtelik a raktárad
allmissionsaregoodtogo
Minden szint elérhető
basegoveryfast
Gyorsan felépül a bázisod
basepopulate
Alap populáció
basefillerup
Szükséges alap energia
ineedspells
Végtelen Mana
itsmyparty
Azonnali „Party House"

A „Framerate" kiíratása a képernyőre:
Nyomd meg a T vagy az Y billentyűt és írd be:
„fr',
és a monitoron megjelenik az aktuális „Framerate"

American McGee's Alice

A játék opciók menüjében kapcsold be a „Console Mode"-ot. Játék közben hívd elő a konzolt a „~" billentyűvel és beírhatod a következő kódokat:

god
Örökélet
wuss
Minden fegyver
noclip
Figyelő mód kikapcsolása
health #
Az életerő beállítása # (100=Full)
notarget
Láthatatlanság
give all
Minden fegyver és lőszer
cg_cameradist 45
„First Person" nézet
cg_cameradist 128
Normál nézet
give [itemname]
Tárgy megkapása [tárgynév]
map [mapname]
Ugrás az adott térképre [térkép neve]

Térkép nevek:
centipede1
centipede2
facade
fortress1
fortress2
funhouse
garden1
garden2
garden3
garden4
grounds1
grounds2
gvillage
hedge1
hedge2
hedge3
jlair1
jlair2
keep
pandemonium
potears1
potears2
potears3
qlair
rchess
skool1
skool2
tower1
tower2
tower3
utemple
wchess1
wchess2
wforest

Tárgy nevek:
w_knife.tik
w_cards.tik
w_mallet.tik
w_jackbomb.tik

w_eyestaff.tik
w_icewand.tik
w_jacks.tik
w_blunderbuss.tik
w_demondice.
w_ragebox.tik

Freedom: First Resistance

Mielőtt bármilyen fájlt módosítasz, előtte készíts róla biztonsági másolatot!

Szint választás:
Egy szövegszerkesztővel nyisd meg a játék könyvtárában lévő „freedom.cfg" nevű fájlt, és add hozzá a következő sort: „showmissions true". Ezután a játék betöltés („Load Game") választásakor, minden szintet elérsz.

Cheat kódok aktiválása:
Egy szövegszerkesztővel nyisd meg az „action.cfg" nevű fájlt és add hozzá a következő sort: „bind tilde console", és ezután játék közben ha lenyomod a „~" billentyűt, előjön a konzol és beírhatod a következő kódokat:

toggleai
Az ellenség mesterséges intelligenciájának ki/be kapcsolása
toggledoors
Minden ajtó kinyílik
toggledamage
Minden karakter erősebben sérül
badguysarelousyshots.01
Az ellenség pontatlanul fog lőni
toggledetection
Az ellenség nem észlel téged
gimme [item]
Tárgy megkapása [Tárgy neve]

Tárgyak:
allergen grenades
catteni blaster
catteni blaster ammo
catteni pistol
catteni pistol ammo
rifle
rifle ammo
toolkit

The Typing of the Dead

Rejtett opciók eléréséhez játék közben vakon gépeld be:
DOAKSIM

Egyéb jelszavak:
A jelszónak írd be a következő kódokat:
KIKMAHP
DKRORCR
STKZJGH

A következők aktivizálódnak:
1) Szabad játék (Korlátlan folytatás)
2) Minden vezető elérése „Boss Mode"-ban
3) Minden szint elérése „Drill Mode"-ban
4) Minden CPU karaktert elérsz (Citizens, Harry, stb...), ha az ellenfeled a számítógép.

Battle Isle - The Andosia War

Cheatek engedélyezéséhez játék közben gépeld be vakon:
alyenya

Alt+E
Minden ellenséges egység életereje 1 lesz
Alt+Y
Minden „Flag" törlése
Alt+U
Az akadémián minden első feladat befejeződik
Alt+I
Az egységek láthatók
Alt+J
Enable/Disable Hamis időmúlás
Alt+F
Minden gomb és a Mouse engedélyezése
Alt+M
A küldetés megnyerése

Colin McRae Rally 2

Készíts egy új vezető profilt és használd ezeket a szavakat névnek:

Allthebuttons
Minden autó
Greatnews
Minden pálya
minime
„Mini Cooper S" autót kapsz
evilevo
Elérhető lesz a „Mitsubishi Lancer" minden fajtája
onecarefulowner
Minden autó
offroad
Lancer Road
jobinitaly
Mini Cooper
jimmyscar
Sierra Cosworth
coolestcar
Ford Puma

Mercedes Benz Truck Racing

Játék közben gépeld be vakon a következő szavakat:

BUGGYGIRL
Cheatek engedélyezése
MOGLI
Mindig nyersz
ALLOFF
Cheatek kikapcsolása

Crime Cities

Játék közben hívd elő a konzolt a (~) billentyűvel és írd be a következő kódokat:

_GIVEMEALLWEAPONS
Minden fegyvert megkapsz
_GIVEMEALLAMMO
Teljes lőszer mennyiség
_GIVEMEMAXENERGY
Pajzs újratöltése
_GIVEMETHEMONEY
Több pénz

Sea Dogs

A játék közben a Ctrl + Z megnyomása után beírhatod a kódokat:

have live
Hajó helyreállítása teljes legénységgel
expu mne
Extra tapasztaltság
deneg day
Extra pénz
get me magic
Extra ágyú sebzés
make screen shots
Nem sebződsz az ágyúktól
now i flying
Ctrl + F lenyomására a kamerával együtt mozog a hajó
fire from camera
„0" megnyomására oda tüzelsz, ahol a kamera áll
teleport
Ctrl + L megnyomására oda teleportálódik a hajó, ahol a kamera áll

Tomb Raider Chronicles

Ahhoz hogy a kódokat használni tudd, Lara arcát fordítsd teljesen Észak (NORTH) felé

Szint ugrás:
Lépj az Inventory-ba a játékállás betöltéshez, és nyomd le egyszerre:
L + I + F + T

Minden fegyver:
Lépj ki az Inventory-ba és állj rá a „Large medipak"-ra, majd nyomd le egyszerre:
C + T + R + L

Minden tárgy:
Lépj ki az Inventory-ba és állj rá a „Small medipak"-ra, majd nyomd le egyszerre:
A + L + T + G + R

Halhatatlanság:
Lépj ki az Inventory-ba és állj rá a „Flares"-ra, majd nyomd le egyszerre:
F + I + R + E

Pro Rally 2001

Használd játékos névnek a következőket:

IVAN LLANAS
Minden edző pálya elérhető
BUIN
Minden bajnokság elérhető
RICITOS
Minden „Arcade Mode" elérhető
PAC 10
A büntetési idő
ALCAPARRA
Dupla helyreállítási idő

A következő kódokat írhatod be játék közben:

TORPEDONOW
Nagy gyorsulás
2YOUNG2DIE
Gyors játék befejezés
IHATEDAMGS
Nincs sérülés
REPAIRMEPZ
Azonnali helyreállítás
SICILIANDV
Autopilot
NLSMANDELA
Szabad mód
NPVITAMINC
Nincs büntetés
CREDITCARD 280
A bajnokság megnyerési ideje

Sacrifice

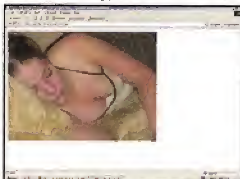
Játék közben nyomd a **Ctrl + Shift + ~** billentyűket, ekkor előjön a konzol és beírhatod a következő kódokat:

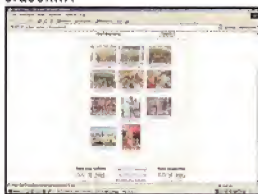
@ alliwantforxmasisa (monster name)
Behívsz egy szörnyet, ami felajánlja a lelkét
@ aplethoraof (monster name)
Behívsz négy szörnyet, amik felajánlják a lelküket
@ bythepowerofgrayskull
Teljes életerő
@ ihavethepower
Teljes mennyiségű mana
@ dontfearthereaper
32 extra lélek
@ castratetheheathens
Begyűjtöd a vörös lelkeket
@ gimmegimmegimme [spell name]
A beírt varázslatot (spell) használhatod.
@ timeisonmyside
A varázslat időzítő nullázása
@ yourbulletscannotharmme
Megkapod a láthatatlanság varázslatot

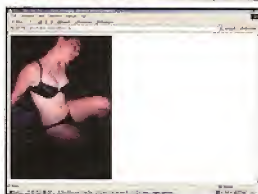
SzösszeNET

DrunkChix.com
http://www.drunkchix.com/

Legszebb öröm a káröröm, és a csajokat stírölni a világon, így azt hiszem mindenki nagyon fog örülni annak a szájtnak, ahol a fenti két tevékenységet egyszerre fejtheti ki. Hiszen a lányok bármennyire is angyalok, azért néha ők is szeretnek alkoholtartalmú szirupot szopogatni, s utána nem egyszerű fejeket képesek vágni, illetve nem egyszerű dolgok véghezviteléhez lesz ingerenciájuk... Nos, valaki úgy gondolta, hogy ezt akár lencsevégre is lehet kapni, és azt publikálni az Interneten, így hát jó nézelődést srácok...!







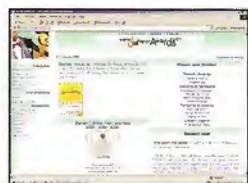
anyad.hogyvan.hu - lehet anyázni
http://anyad.hogyvan.hu/



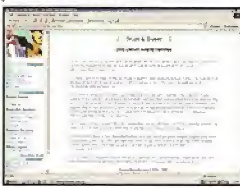
Azt hiszem, ha ezt a kérdést felteszik nekünk, akkor nem éppen abból a célzatból teszik ezt, hogy a drága jó szülőnk felől érdeklődjenek, hanem hatni próbálnak piciny agyunkra, hogy az úgy nem megy. Mármint amit éppen mondtunk, vagy akartunk tenni. Talán nem véletlenül lett pont ez a neve annak az online fórumnak, ahol nem történik semmi rendhagyó azon kívül, hogy a fenti kérdés, nagyjából minden hozzászólásnál megtalálható. Elkapott egy ellenőr? Átvágtak a közértben a visszajáróval? Rossz zenét játszottak a disco-ban? Vagy csak egyszerűen utálod a világot? Itt bátran kiírhatod magadból! Szerintem szenzációs egy ötlet volt létrehozni ezt a domain-t, nem is értem, hogy miért nem nekem jutott eszembe először (talán mert éppen a szerénység.hu bejegyzésével lehettem elfoglalva...). Ja, anyám jól van... ☺



Official Darwin Awards
http://darwinawards.de/



Barom emberek mindig is voltak, és ameddig a világ világ marad, mindig is lesznek. Erre épít a német alapítású Darwin díj, melyet aki megkap, a világ elismerését teheti zsebre. Persze nem biztos, hogy ebben a delikvens is örömét leli, hisz általában már csak a túlvilágról szemlélheti az eseményeket. Mert a Darwin díjat az kapja, aki a lehető legpojácább módon oltotta ki önmaga életét. Mi másról szólhatna tehát ez az oldal, mintsem azokról a történetekről, melyekkel a „pályázók" „nyertesekké" avanzsáltak elő. Fellelhető az alapítás óta átadott díjakat elnyert összes történet, Best of lista a népkedvencekből, és online rendelési lehetőség Darwin pólót, zoknit, sapkát és könyvet illetően. Amerikában egyébként a történetekből már 4 könyv is megjelent és természetesen az összes bestseller lett úgy, hogy elég sokáig tanyáztak az eladási listák élén.



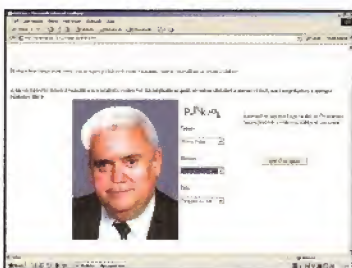
Mócsing
http://mocsing.hu/



Tessék megenni, az szín hús — hangzott gyerekkorom egyik hőn utált mondata, mely általában egy vasárnapi ebéd közben szokott volt elhangzani. De én nem szeretem a mócsingot... Mert az valamilyen szinten selejtes, rossz, hibás, ésatöbbi, ésatöbbi. Szóval azt hiszem valami efféle indíttatásból akaszthatták erre az oldalra a készítői ezt a nevet, mert itt aztán mindent megtalálunk, ami csak a magyar média mócsingja lehet. Rádió, TV, nyomtatott sajtó, online újságok — mindenki egyformán kap az orcájára, hisz elmés kis kommentálásokkal lett kiegészítve egy-egy éktelen nagy baromság. Ez tetszik srácok. Határozottan tetszik...

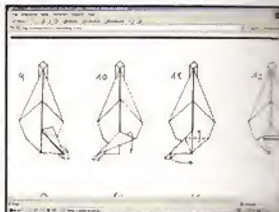
Politika
http://intermedia.c3.hu/~adam/pokitika.htm

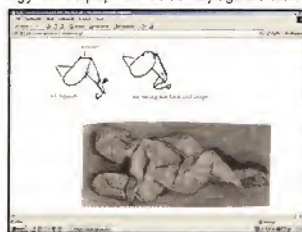
Biztos voltatok már abban a szituációban, hogy egy embertől már a falra tudtatok volna mászni, mert idegesített, amit mondott, ahogy viselkedett, meg egyáltalán: ahogy kinézett. Nos, ha akárkiken nem is, de a politikusokon aztán tényleg lehet pumpálni az agyvizet rendesen. Amit némiképp talán le lehet vezetni, ha sajátot kreálsz magadnak. Itt ugyanis a meglévő honatyákat osztották három részre, úgymint: haj, szem és száj — és ebből kéne felépíteni egy vadi új embert. Elég mókásakat lehet vele alkotni, aminek a végén megnézhetjük a népszerűségi listát is.



Origami Underground
http://underground.zork.net/

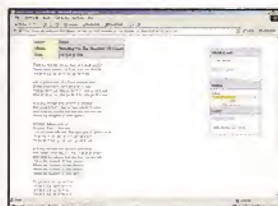
Remekbeszabott kézügyességemnek köszönhetően technikából mindig is felmentett voltam az iskolában, így némiképp érthető az a csodálat, amit azon emberek iránt tudok tanúsítani, akik annyira lazán kenik-vágják azokat a művészeteket, mint például az origami. A Japánokat amúgyis élből komálom, de az, hogy egy A4-es papírból 4500 hajtogatás után olyan alakzatokat hozzanak ki, már engem is teljesen ledöbbentett. Nos, ha a klasszikus origamit ezen az oldalon nem is fogjuk tudni elsajátítani, a különböző ínycsiklandozó erotikus pózok elkészítése közül igen. Lepd meg a barátnődet egy különösen izgató ábrával, amit véres verejtékkel hajtogattál, hogy aztán behajtsd rajta is a megérdemelt jutalmat...





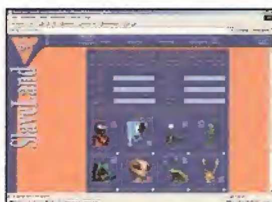
Lyrics Search Engine
http://207.8.172.62/



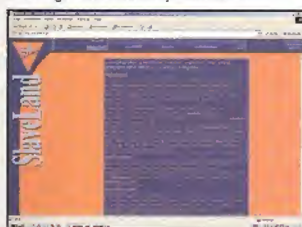


Mindig azon töprengek, hogy mi a rákfenét rakjak erre a két oldalra? Olyan szájtokat keressek, amin viszonylag jól lehet szórakozni, ne adj Isten kacarászni, vagy legyen némi komolyabb oldala is a dolgoknak, ami valamilyen szinten hasznotokra válik? Sokszor azonban a viccesebb dolgok felé hajlik a kezem, így mostanában kicsit el lettünk maradva a hasznos táblát ráakasztható elemzésektől. Ennek örömére, álljon itt egy dalszöveg adatbázis, mindazon lelkes egyéneknek, akik nem átallnak együtt dúdolni kedvenc előadójukkal. Van itt kérem szépen elég nagy halom adat, úgyhogy lehet danonászni vígan...

SlaveLand - nevelj saját földönkívülit!
http://www.slaveland.hu/



Hát nem tudom, hogy emlékszik-e még valaki arra a pár évvel ezelőtt fellángolt nagy őrületre, ami hál Istennek nagyon hamar le is csengett, és úgy hívták: Tamagotchi... Szóval nem akarom itt a kedélyeket borzolgatni azzal, hogy eme borzalmas korszakot felemlegessen, csak valahogy rá kellett vezetődni erre a szájtra is, ahol digitális kis szörnyecskét kell nevelgetni (ööö, nem tudjátok, hogy mi a francért használok ennyi kicsinyítő képzőcskéket?). Az újítás itt csak annyiban rejlik, hogy az itt tunningolt virtuális lényet megmérkőztethetjük egy más által termelt organizmussal. A technikai rész eléggé jól ki van munkálva, viszont 2-3 naponta rá kell nézni az oldalra, a szörnyed istápolása végett.



A szépség és a szörnyeteg: a BuliNet
http://w3.swi.hu/cskadar/bulinet1.htm

Persze önzetlenül gondolnunk kell azokra is, akik csak esetleg most kóstolgatják ezt az Internetnek nevezett szemkidüllesztést, hátzsibbasztást, és billentyűzetpüfögtetést. Szóval mit csinál ma egy fiatal a neten, ha nem ismerkedik? Ezen ingerenciák kiélésére több helyet is rendszeresítettek, ám nem olyan mókás és felhőtlenül szórakoztató az egész — már, ha az egészet komolyan gondolja az emberfia. Így remek kiindulópont lehet minden kezdőnek, sőt haladónak is ez a kis esszé, arról, hogy mi is a filozófiája, működtető rugója, ennek az egész hóbelevancnak.



III R O T F L III
http://rotfl.hu/

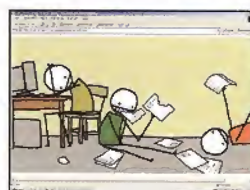


Biztos veletek is megtörtént régebben, hogy a haver valami tutkó titkos forrásból megkaparintott egy csillogó, villogó CD lemezt és annyi, de annyi érdekfeszítő anyag volt rajta, kezdve a meztelen nénis képektől, a kafa zenéken át, a röhögtető videókig. Nos, azóta talán felnőttünk egy picit, és most, hogy már az Internet korát éljük, nem lehetetlen a fenti dolgok beszerzése. A ROTFL oldal szerkesztői nem nyújtanak mást, minthogy a neten hanyagul szanaszét heverő, és az átlagostól teljesen elütő képeket, és videókat egy csokorba gyűjtve nyújtják át nektek. Van itt minden: vicces tévéreklámok, vicces rajzfilmek, vicces bakik, vicces szexjelenetek... Na igen, most már kapcsolódtok is a hálóra, mi...? Csak azt tudnám, mi a rákot jelent az a rotfl...



Explodingdog
http://explodingdog.com/





Sokat töprengtem mostanában, hogy volt-e olyan szájt, ami megragadott volna? Volt-e olyan szájt, amiben tényleg láttam fantáziát, és amúgy búskomor napjaimat feldobta-e volna? Töprengtem, mert bizony nem nagyon találtam ilyet az emlékeimben. Aztán egyszer csak ráakadtam erre a kis hangulatfokozó gyöngyszemre itt. Az oldal nagyjából arról szól, hogy van egy — nézőpontom szerint — tehetséges fiatalember, aki rajzolgat. Hobbiból, vagy kitudja miből, de teljesen egyedi stílusban rajzolgat. És itt lép az interaktivitás a képbe, ugyanis megmondhatod neki, hogy miről rajzoljon. Küldj neki egy mondatot, egy jellemzést, egy mozzanatot, és ő az elkövetkezendő időkben a rajzod megalkotásán fog munkálkodni. Hangulatos nagyon. Ötletes is, úgyhogy a hónap site-ja most!

OxiCity
http://www.oxicity.hu

OxyCity bajban van. A gonosz Sunyi Sanya professzor bepattanásítja a város összes fiatalját, így azok nem járhatnak majd se diszkóba, se sehová, mert hát ugye csak tiszta és szép bőrrel csinál ilyet az ember. Nos, tehát a Te feladatod lesz az, hogy ebben a falsh játékban összeszedj 10 apró térképdarabot és ennek segítségével eljuss a gonoszhoz, és legyőzd őt. Jópofa, és útközben egy csomót tanulhatsz is az arcodról...



Bagó Péter



A HÓNAP DUMÁJA



Este tizenegy óra tájban, az utolsó válasz e-mailek egyikénél elszánom magam, hogy utána nézzek, vaj' a gépem, miért nem úgy muzsikál, mint ahogy szokott. Lázasan kezdem kutatni az okát, aztán döbbenten ismerem fel, hogy jé! a swap-file akárcsak egy rémálomban, lelécelt a vinyómról és még csak egy francos búcsúlevelet sem hagyott! (A hálátlan dög)! Próbálom menteni a menthetőt, de közben vágtat az idő, és amikor véletlenül lenézek a képernyő jobb alsó sarkára, az óra már 01:02 mutat. Jézuskám, ma már ma van, ha hatkor idegen segítség nélkül akarok kipattanni az ágyból, akkor illene feküdnöm... Pánikszerű kikapcsolás, — a fogmosás még így sem maradhat el —, aztán parancs a gépháznak, „az ágyikó meleg takarója alá merülés"! Forgolódom még vagy kettőt, közben az eszem még mindig azon kavar, hogy mikor lesz nekem időm lapzárta előtt újra telepíteni azt a sok szemetet. A pihenésre kiéhezett agyam nem vár a válaszra tovább, magával cipeli Álomországba a problémát, és sikerül a hátamon cipeltetnie alvás közben is, egész éjszaka. A harmadik képzeletbeli lefagyást követően (mintha valójában egy percet sem aludtam volna) megcsörren a kis mérges dög, és jelzi, hogy valaki barom (én voltam!) kötelezte őt a hat órai hangoskodásra — ha kakas lenne, most minden valószínűség szerint megpróbálnám lelőni! Na jól van koma, te nem tehetsz az egészről, — ha nem jeleznél, azért vágnálak szemétre — álmosan botorkálok a sötétben, a konyháig még éppen hogy eltalálok valahogy, az életmentő „nap első kávéja", perceken belül lefelé csorog torkomon. Aztán a stopper gúnyosan röhögni kezd rajtam, ő már tudja, hogy ma sem fogom megdönteni a rekordomat — sem a fürdőszobában, (ahol még jól bele is nyisszantok borostás képembe) sem az öltözködés-versenyben — az állomásig tehát kisöreg, ma is rohannod kell!

A két pénztár közül csak az egyik van nyitva, (merthogy a kalauzoknak is a csúcsidőben kell visszaváltaniuk a fel nem használt jegyeiket) kígyózik is emiatt tisztességesen a sor, de kivételes szerencsémre csak hárman kérnek előttem Áfás- számlát, akár még esélyem is marad, hogy elérjem a vonatot. (Még úgy is, hogy a természetes „szolárium" barna hölgy a négy gyerekével, a legnagyobb nyugalommal tolakszik elénk, mert hogy a köreikben nem szokás a sorban állás). Végre rajtam a sor, kipengetem az ezervalahány száz Forintot, amiért nap, mint nap szállítmányoznak, és már száguldom is az alig két percen belül elinduló nemzetközi gyors felé. Még jó, hogy az oldallátásom működik, mert majdnem bevágtatok a szegedi gyors alá, de mire az áthúzó szerelvény zaja amúgy is elnyom minden figyelmeztetést, a hangos beszélőben egy kétségbe esett női hang figyelmezteti a kedves utazóközönséget, hogy „az eeső vágányon tessék vigyázni, meer szerelvény halad át!". (Köszönöm védőangyalom, hogy ma is elkísérsz utamon)!

A szokásosnál, ma csak három kocsival rövidebb a szerelvény, amelyre felkapaszkodom, — ülni amúgy is szerencsés kiváltság mostanában, de most a folyosón való álldogálás is a heringes konzervdoboz zsúfoltságához hasonlatos. Nem is rossz, illetve rossz a fűtés, ezért direkt jó, hogy ennyien vagyunk, mert hamarabb beleheljük — a pofátlanabbja még fel is füstöli a társaságot! (Füstölni szoktam én is, na de nem a heringes dobozba zárva)! Mellettem mindkét oldalon beszélgetőtársak, ha jó a stílusuk, ma is lesz alkalmam hallani néhány jó pofi marhaságot. Nem, mintha hallgatóznék, de ha akarnám, sem tudnám bezárni füleimet a túlságosan is közelálló beszélgetőpartnerek elől.

Balról, (mint később kiderült), egy 16, és egy 14 körüli skac nyomja a nagy vakert. Megpróbálom visszaadni abban a stílusban, ahogyan hallottam tőlük: „Teee! Az az Éva, hogy egy milyen hülye pics@. — Mee? — Hmm. A mútkó ott vótunk náluk, oszt vacsora közben kérdezgettük, hogy szereted a száraz kóbászt? Oszt ő meg mongya, hogy csak disznóölés után, mer má' tavasszal neki kemény... Hát én még tizenöt évesben ilyen naivát nem láttam! — Hagyd má' hülye, hát nem tuttad, hogy a csaj még szűz? De az anyja az egy jó nő. A múltkor bent voltam vele a spajzban... (Hallgatnak, aztán a kicsiből kibuggyan a kíváncsiság!) — És? — Hát adogattam neki a befőtteket. — Oszt mé nem attá neki mást is? — Nem vagy kerek haver! A Józskabá' benn alutt a szobában. Mi lett vóna, ha felébred a nagy sikongatásra?" (Legfeljebb a harsány röhögésre — gondolom magamban, de most a jobbról állók beszélgetésébe hallgatok bele).

4-en vannak, látszik rajtuk, hogy állandó utazótársak. A reggeli zötykölődés egyhangú unalmát próbálják beszélgetéseikkel elűzni. Egyikőjük éppen arról beszél, hogy ő ugyan nem nagyon csípi a kis krapekokat, de remekül ért a nyelvükön. Csak neki fogadnak szót, még a szülőket is meglepi, hogyan tudja szeleburdi, neveIési hiányosságokat mutató gyermeküket egyetlen hangos szó nélkül kordában tartani, amikor náluk vendégeskednek. Nocsak-nocsak, ez még engem is érdekel, hátha hallok valami újat, de a társaság feltehetően gyakorló apukái is látható érdeklődéssel kapnak a téma után...

„Hát az tudjátok úgy volt, hogy a múltkor is egy kissrác oda-vissza rohangált a nappaliban leterített perzsaszőnyegünk, és a talajvíztől éppen hogy csak megszabadult, — akár az altalaját tekintve, híg állagúnak is nevezhető pincénk között. Szülei éppen nem figyeltek fel rá, hogy csemetéjük hogyan csempészi be nappalinkba a pince összes agyagát, ezért fondorlathoz kellett folyamodnom...

Kiosontam a házból, és elbújtam belülről a pinceajtó mögött. Nem sokára érkezett is a kiskrapek... Amikor megszólaltam a háta mögött, csúszott még vagy másfél métert az agyagban, annyira becövekelt a meglepetéstől. Nem számított rá, hogy kedvenc játszóhelyén más is tartózkodik. Halkan, nyugodt hangom mondtam el neki, hogy ha még egyszer ki találná ide dugni a buksiját, mit tesz vele a pince szelleme! — Mit tesz? — tették fel a kérdést szinte egyszerre a társaság tagjai... — Fogja a pici lábacskádat, térdig beleveri az agyagba, aztán körbe betonozza. De ne félj, ez a része még nem fog fájni. Majd este, amikor a napocska már úgy gondolja, hogy a világ másik felét is be kell világítania, akkor kezd el hiányozni igazán a kis macikád. Aztán a kedvedért ne várd, hogy kihozzuk majd a TV-t csak azért, hogy láthasd az esti mesét. És azok a hatalmas, gusztustalan békák — itt a sötétben — sem lesznek egy szívderítő látvány, amelyek csak azért fognak körülötted ugrálni, hogy minél többet el tudjanak kapni a véreden kövérre hízott szúnyogok közül. — Na neee! — szakadt ki a társaság tagjaiból a kétség, nem tudva eldönteni, hogy most valami középkori kínzás-móddal, vagy csupán egy ugratással állnak-e szemben. Bármi volt is, a mesélő tovább nyomatékosította az előbb elhangzottakat: — Ne izguljatok, a kiskrapek ezek után el sem akart mozdulni az anyukája szoknyája mellől! — És azóta ismét pelenkázni kell éjszaka — tette hozzá a hallgatóság egyik tagja...

Váltókon halad át a vonat, a „heringek" csapódnak össze-vissza, akik nem kapaszkodtak, azoknak koppan a fejük. Szinte hihetetlen, amiket a japán vonattársaságok szolgáltatásairól lehet hallani. Még hogy lemond az elnökük, mert késett három percet a vonat... Akkor itt naponta kellene előrecsomagolt elnökök tucatjairól gondoskodni! A végén nem maradna állampolgár, aki még ne járta volna meg az elnöki széket.

Apropó járkálás: tudományos elemzésem azt mutatja, hogy az ülve zötykölődők vizelet kiválasztódása jóval aktívabb, mint az állóké. A folyosón állók közül ugyanis csak a legritkább esetben törekszenek a kocsi valamelyik vége felé. A kupék ajtaja viszont rendszeresen felvágódik, és az átfagyott ácsorgók egyhangú álldogálását megtörve, az ücsörgéstől elgémberedettek sietős durakodással csörtetnek a végek felé. A visszaút már közel sem olyan sürgős, de átgondolva a dolgok logikáját, ez talán érthető. Különleges élmény, amikor ezt a mutatványt, egy 130 kg feletti utas próbálgatja (útközben akár többször is), miközben az ácsorgók között ott lapul hasonszőrű társa. Élményt írtam, holott az elképedés szó, itt százszor jobban megállná a helyét. Egymásnak feszül a két hatalmas test, és a súrlódási felületet próbálva csökkenteni, amit csak lehet, behúznak magukon. Hiába való próbálkozás, hiszen ezeket a folyosókat nem ilyen találkozókra tervezték. A megszorulás tényének tudomásulvétele azonban nem azonos normaidőre történik a fennakadtak között. Ki előbb, ki utóbb, de a tüdőkből kiszorított levegő miatt záros határidőn belül felismeri, hogy életveszélybe került. Hudini menekülőművészete itt aztán kibontakoztathatná szárnyait, akrobatikus fényét azonban tompítja az életéért küzdő, — művészetekre kevésbé hajló — ösztönös (de kevés eleganciával felruházott) reakciója, ahogyan megpróbálja a másik csontjait összetörni csak azért, hogy élve megúszhassa ezt a kalandot. Szumobajnokokra emlékeztető elszántsággal gyűrik a másikat a vagon falába, majd miután leszaggatták az összes gombot magukról, elcsusszannak egymás mellett a hatalmas tömegek.

Balomon a srácok fantáziája ismét belendül, újabb témát tartanak szükségesnek kitárgyalni: „Wazzmeg! Tuttad, hogy mire harapnak a legjobban a halak? (A nagyobbik bamba arccal mered a kicsire.

— Ez meg most mirő jutott eszedbe?

— Arról a kövér hapiról, aki az előbb itt végig tolatott. Karácsonykor anyám pontyot sütött, és olyan kövér volt, hogy alig látszódott ki alóla a sütő. — Anyád aló? — Hülye vagy! A potyka alól. — Ki fogta a halat? — Nemtom, anyám vette valakitől fagyasztva. — Akkó azt biztos a Tiszapartján szedték össze meg a szennyezéskó. (A kicsi most láthatóan elbizonytalanodik, gondolatban felidézi a karácsonyi vacsora minden ízét, aztán félig maga elé halkan): — csak alig volt pocsolya íze. (A nagy észre veszi az összezuhanást, és próbálja visszahozni társát a letargiából): — na ne rinyájjá, ha mérgező lett volna, már régen eljöttünk vóna a temetésedről. Amúgy meg, a mérgek képesek összegyűlni a májadban. Csak gyűnek, csak gyűnek, oszt a végén má' elég egy vizesuborka a szalicillel, oszt leborúsz az asztal alá.

Na! Nekem ebből elég, (beteszem a képzeletbeli füldugókat) eszembe jut a tegnapi ebédem, amihez ecetes uborka volt a savanyú...

Egyhangúan zötyögünk tovább, (én a csend magányába temetkezem) már csak az ellenőrök hiányoznak, akik szinte mindennap jönnek rendületlenül, — mit nekik túlzsúfolt, fűtetlen szerelvény, szenvtelen arccal kérik, a magyaros szolgáltatás jegyre váltott ellenértékét.

Már alig félóra, és megérkezünk. Mindenki indul a maga dolgára, elkezdődik egy újabb munkanap... Gyomromban kellemes bizsergéssel gondolok rá, vajon milyen e-mail csodá(ka)t tartogat számomra ez a délelőtt. De ne legyek telhetetlen! Még el sem kezdődött igazából, és máris tengernyi élménnyel lettem „gazdagabb"...

Sz.JVC

ACOMP SZÁMÍTÓGÉP KONFIGURÁCIÓK

ZENITH

- Intel Pentium III vagy Celeron procival
- ABIT BE6 II RAID alaplap
- Ultra DMA100
- 128MB SDRAM
- 45GB merevlemez
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 12x DVD meghajtó
- SoundBlaster Live! Value hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Ez a gép a számítástechnika legnagyobb teljesítményű, alkatrészeit tartalmazza. Jelenleg ABIT BE6 II RAID alaplapot, 128MB memóriát, 45GB-os merevlemez kapacitást, a hangkártyák legjobbját a SoundBlaster Live!-ot, DVD meghajtót és FaxModem kártyát építettünk bele.
Két, részben eltérő kiépítést ajánlunk:
Az elsőben Intel Pentium III 850MHz-es processzor és az egyik leggyorsabb videókártya a GeForce2 MX, a másikban Intel Pentium III 1000MHz-es processzor és a világ jelenlegi leggyorsabb TV kimenetes videókártyája az ATI Radeon található.
Ha kompromisszumoktól mentes igényeid vannak, és az Intel processzorokban jobban megbízol ez az a gép amiben mindent megtalálsz!



- Intel Pentium III 850MHz
- GeForce2 MX 32MB TV-OUT

239.900 Ft

- Intel Pentium III 1000MHz
- ATI Radeon 64MB TV-OUT

299.900 Ft

AMD

Az ACOMP AMD egy kimagasló teljesítményű, AMD processzorra épülő konfigurációnk. Bizton állíthatom, hogy nem spóroltunk ki semmit, ami a mai játékok maximális élvezetéhez szükséges. A gép nemcsak a proci sebességére lehet büszke, de az egyik legjobb TV kimenetes videókártya a GeForce2 MX, és egy hatalmas kapacitású 45GB-os merevlemez is belekerült. Ha a csúcskategória vételára kissé soknak tűnik, válassza a gépet a kedvezőbb vételárú Duron 700MHz-es procival.





- AMD Duron vagy Thunderbird processzorral
- ACORP 7KTA alaplap
- Ultra DMA66
- 128MB SDRAM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

- AMD Duron 700MHz
- Riva TNT2 Pro 32MB VGA
- 30GB merevlemez
- 48x CD-ROM meghajtó

129.900 Ft

- AMD Thunderbird 900MHz
- GeForce2 MX 32MB TV-OUT
- 45GB merevlemez
- 12x DVD meghajtó

184.900 Ft

A HIRDETÉS FELMUTATÓJA A KONFIGURÁCIÓK ÁRÁBÓL TOVÁBBI 3% KEDVEZMÉNYT KAP!

XPLORER

- Intel Pentium III vagy Celeron processzor
- Ultra DMA66
- 128MB SDRAM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax Modem 56kbps V90 beépített
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

ACOMP XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép Intel Celeron 700 vagy Intel Pentium III 800MHz-es processzorral. A 128MB memória és a 45GB-os merevlemez minden program zökkenőmentes futtatását lehetővé teszi. Az egyik leggyorsabb TV kimenetes videókártyát és DVD meghajtót építettünk bele. Ezzel a géppel minden játék és felhasználói program maximális teljesítménnyel futtatható. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.



- Intel Celeron 700MHz
- Riva TNT2 Pro 32MB VGA
- 30GB merevlemez
- 48x CD-ROM meghajtó

129.900 Ft

- Intel Pentium III 800MHz
- GeForce2 MX TV-OUT 32MB
- 45GB merevlemez
- 12x DVD meghajtó

184.900 Ft



BASE



A gépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows-os irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép 64MB memóriája és 30GB-os merevlemeze elegendő kapacitású bármely program számára. A CD-ROM meghajtó, a hangkártya és a FaxModem segítségével az InterNet elérése, MultiMédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges.
Az olcsóbb kiépítés is elegendő a legtöbb irodai feladat ellátására!

- Intel Celeron processzorral
- 64MB SDRAM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 3D sztereó hangkártya
- Fax Modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

- Intel Celeron 633MHz
- S3 Trio3D VGA 4MB RAM
- 18GB merevlemez
- Nincsen CD-ROM meghajtó

89.900 Ft

- Intel Celeron 700MHz
- Riva TNT 2 Vanta VGA 16MB
- 30GB merevlemez
- 48x CD-ROM meghajtó

109.900 Ft

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP Számítástechnika

Csevegő

Igazán elégedett vagyok veletek, mert komolyan vettétek a „fenyegetésem", és gondoskodtatok róla, hogy ismét 4 oldalas lehessen a Csevi. Nos nagyon sok e-mailt kaptam, amelyek többsége az új design-nal foglalkozik. A második levél hangvételére már nagyon régóta nem volt példa, (kuriózumként is érdekes), de kérem tőletek, hogy küldjétek el róla a véleményetek! A következő számban ezekből a levelekből fogok csemegézni.

Kedves Széchenyi János! (...) 1.: DESIGN: Tetszik! Határozottan tetszik! Nem olyan színes, mint volt, de sokkal jobban átlátható, és könnyebben olvasható. Én már kicsit idősebb vagyok, nekem a színek már nem annyira elbűvölőek, főleg hogyha nem látom a betűket. Nekem tetszik a könnyebb olvashatóság. A címlap is jó. Nem tudom marad-e a halványan négyzetekre osztott, képkockás megjelenítés, de szerintem esztétikus egységet adna az újságnak! Fejléc: szintén tetszik. Ugyan elvesz némi teret a lapból, de a látvány összhatását emeli.

Többen „érzitek" úgy, hogy a fejléccel teret vesztettünk, ennek ellenére az egy oldalra eső karakterszám nemhogy csökkent volna, hanem emelkedett.

2.: TARTALOM: Még sok időm nem volt az újságra, csak tegnap jutottam hozzá, ezért csak kiragadott dolgokat tudok írni. Képaláírás: A közelmúltban nagy vitákat kavart. Én is nagyon szerettem, és korábban sajnos valóban jobbak voltak. A képaláírások visszatértek, de csak közel a régi minőségben. Ennek okát én abban látom, hogy aki a képaláírást írja, görcsösen azon van, hogy vicceset írjon oda! Nem értem miért?! Ez nem vicclap! Nem lehet mindig minden megszólalás poénos!

Mintha ezt én is leírtam volna már, majdnem ugyanígy, szinte szó szerint.

Természetes, hogy vannak olyan aláírások, amik nagyon jól sülnek el, de amikor az ellentéte igaz, az nagyon lehangoló. (...) Korábban mindenki azért hőzöngött, hogy a képaláírás ne azt tartalmazza ami a képen van, azt úgy is látja mindenki, hanem valami vicceset mondjon. Szerintem ez baromság! (...) Egyetlen kérés: ne akarjunk mindig vidámat írni, nem működhet! (...) Az új értékelő panel: Nem rossz, de még ezt is meg kell szokni! A zárójeles minimum konfig még furcsa, és a négy kicsi értékelő mellé-fölé-alá is jó lenne 1-1 szám vagy százalékos érték, mint a végeredményhez. Egyébként esztétikus, és a zöld-pipa, piros-x megoldás ötletes, és aranyos. Jó kiemelni a fő tulajdonságokat. A leírás és cinkelt lapok változatlanul minőségiek! Örülök (gondolom nem egyedül) a Monkey 4 leírásának. A SzösszeNet rovatotokon mindig meglepődök. Nekem otthon nincs net, de irodában van, és LAN, ami nagyon megkönnyíti a böngészést, mégsem szoktam szinte soha értelmes lapra találni. Mindenhol ezer banner, free sex klik here. Falra mászok tőle. (...) Egyszóval csak annyi, hogy dicséret, amiért hónapról-hónapra értelmes oldalakat tudtok találni, amit érdemes megnézni! (...) A hónap játéka kép: Hiába vesz el egy oldalt, megéri! Ugyan ez a meztelen nénike Uma Turman (nem hiszem, hogy jól íram a nevét) meztelen képére emlékeztet, ami elég kiábrándító, de a rendeltetés a fontos! És az tetszik! (...) Végül csak annyit, hogy én nagyon kedveltem, és kedvelem most is Cov-ot, és akkor nem értettem, miért kellett mennie. Már látom, hogy az újság akkoriban sajnos kicsit tényleg lefelé ment, észrevételéhez ellenpélda kellett. Jól csinálod amit csinálsz, és tetszik az irány ahova haladunk. Érezni, hogy törődsz vele! Remélem neked is megéri, és remélem sokan lesznek velem együtt ezen a véleményen. Egy új tisztelőd: Sipka Csaba

Idézet a júliusi szám bevezetőjéből: „Hiszek a csapatmunkában. Hiszek abban, hogy egy lelkes gárdával a hátam mögött, a világ is megváltható." Ha eme hitvallásom beérésének kezdeti jeleit igazoltad most vissza, akkor annak csak örülni tudok, és köszönöm a többi kollégám nevében is!

Erre a megnyilatkozásra várom a leveleiteket!

Hail 576 Kbyte, kedves v. kedvetlen szerkesztők! (Tul.képpen Sz.JvC.) Semmi félrebeszélés, egy dolgot akarok közölni: az újság SZ@R. Miért? Nem a játékok egyre romló színvonala miatt, nem, ne tessék rájuk kenni... itt elsősorban rajtatok áll a vásár. Miért van ez? Sz@r cikkek. A cikkírók egytől egyig pelenkás sz@ros gyerekek. A cikkeknek nincs formájuk, nem szólnak semmiről, sok a téves információ, a félrebeszélés, buta a megszólalás, pongyola és gagyi fogalmazásmód. (Ezt régen nem engedhette meg magának az 576, a régi stábbal, de úgy látszik minden változik) Ez se lenne már haggyjám........ De........... Azt rohadtul utálom, ha AZ OLVASÓT, aki megtisztel vele, hogy titeket választott, és nem is kevés pénzt dobott ki arra a szemétre, ÁTVERITEK.

Ha már a tiszteletről beszélsz... Talán elfogadod tőlem, hogy az csak akkor működik, ha kölcsönös. Ahogy a leveled elkezdted, a tisztelet legapróbb jelét sem véltem benne felfedezni. Akár szemétre is dobhattam volna, de szándékosan közlöm, mert merem remélni, hogy azok, akik szeretik az 576-ot, a következő számban helyettem is helyre fogják rakni téves elképzeléseid a „mit engedhetsz meg magadnak" témakörben is!

Miért kell egy olyan progira azt mondani, hogy JÓ, ha egyszer a kutya is látja, hogy SZ@R. Persze, persze, szubjektív vélemények. De vannak olyan dolgok, amiket úgy hívnak, hogy TÉNY. Ezek fix dolgok, csak legfeljebb valaki meglátja vagy belátja, valaki nem. Őszinte véleményeket, és kemény kivesézéseket várunk, nem pedig latymatag kuytakaparást. Bezzeg a ** ****-ban nincs ilyen.

Ha annyira jók, akkor nem is értem, hogy miért nem <u>csak</u> őket olvasod?

Hadd érzékeltessem konkrét példákkal a decemberi számból, hogy miről is beszélek: -Blair Witch vol. 3: A játék egyszerű, unalmas, nagyon rövid, még viccnek is rossz az, hogy ez kihívás. Semmi rejtvény, gyenge akciók. A cikkíró persze két oldalon keresztül ecsetelte, hogy éjjel a legjobb játék, meghogy gumilepedő, meg kihagyhatatlan....blablabla.. miegymás... És arról MIÉRT nem beszélt, hogy a proggi „csak mellesleg" igen gyenge modellezést, és grafikai motort használ, amit szintén mellesleg a Terminal Reality készített anno. Az árnyékok szépek, de itt ki is merült minden. Az irányítás katasztrófális, ami egy ilyen típusú játéknál megbocsájthatatlan. Még viccnek is rossz az, hogy 900 Megát nyomat fel a vinyóra. Mi a f@sz 900 azaz kilencszáz mega ezen?

"Kinek a pap, kinek a papné" — ismered ezt a mondást? Neked nem jött be az említett program... Másnak ettől még okozhatott kellemes játékélményt. Azért pedig, hogy a mostanság megjelenő játékok memória, sebesség és helyigénye egyre nagyobb, talán nem ránk kellene haragudnod!

A Monkey 4 1100 megán elfér, ehhez a játékhoz képest töménytelen mennyiségű képi anyaggal, hangokkal, no és párbeszédekkel. Még sorolhatnám, éppen 2 oldalon keresztül... -RealMyst 3D: Komolyabb műfaj, viszont a játék igen szélsőséges és TÉNYLEG CSAK A MEGSZÁLLOTT RAJONGÓKNAK VALÓ. T&L-ben valóban szép, de miért kell azt majdnem egy egész oldalon keresztül ecsetelni, hogy ennyi-annyi poligon, meg a víz hullámzása... felesleges. Én egyébként nem sok értelmet látok benne, de ez most tényleg szubjektív. 1 oldalon ki lehetett volna végezni ezt a szutykot. 4 értékes oldal helyett... hűen tükrözi a pazarlást, és azt, hogy komoly munka helyett könyebb süketelni oldalakat, ugye, kedves 576?!

Ha már valaki dolgozik, ugyanannyi energiájába kerül neki rossz, mint jó munkát kiadnia a kezei közül. Egyik újságírónkról sem feltételezem, hogy szándékosan a dolog könnyebbik oldalát keresné, sőt! Veled ellentétben én ismerem valamennyi eltökéltségét (ami nélkül nem is dolgozhatna nálunk).

-The Grinch: Ez a cikk költői, meg minden, csak éppen arról nem szól, amiről kellene. Könyörgöm, egy újságba minek írni billentyűkiosztásról? A JÁTÉK ÚGYIS TARTALMAZ HELP-PET, és ez nem is tartozik azok közé, ahol egy egész klaviatúra kevés az irányításhoz. Addig van rendben, hogy szót ejt arról, hogy a figura milyen mozgásokra képes... De NE EGY EGÉSZ ODLALON KERESZTÜL b@zd má meg!

"A stílus maga az ember!" — örülök kedves, hogy kibuggyant belőled, legalább tudom, kivel állok szemben.

Na, ez a cikk vázolom hogy nez ki: 1. oldal: a grinch története, ami mellesleg a játék szempontjából a legeslegutolsó. 2. oldal: az az ominózus billentyűkiosztás. Nem kellett volna inkább a sok süketelés helyett arról beszélni, hogy milyen típusú játékról van szó (mert még ez sem hangzik el, és igen is vannak olyan olvasók, akik a mell. csúnya minőségű képek alapján nem biztos, hogy tudnak övetkeztetni) meg talán egy picit a történetről, de szigorúan két sorban ki is lehetne menteni. Milyen nehéz? Milyen hosszú? Mi a tényleges cél? Milyen a játék hangulata? Mik a negatívumok (egy sem hangzott el, és ezt NEM HISZEM EL), amik mindenképpen dádát érdemelnek? Mi a játék erőssége? Mekkora kihívást rejt? Kiknek ajánlott? Mert egy játék minden rizikót magában hord, és ezen kérdésekre egyáltanán nem egyértelmű a válasz. De ezt miért nekem kell elmondani? Hallottatok Ti már olyanról, hogy egy olvasmány, cikk, bármelynemű is, legyen mindenki számára közérthető? Kérlek Szjvc, vedd a fáradságot és lapozz oda a decemberi számban ehhez a cikkhez. Ez szerinted közérthető? Persze, nem arról van szó, hogy a cikkírónak ne legyen stílusa, természetesen ez a sajátja. De bizonyos korlátok között.

Elolvastam. És nem először, mert mire nyomtatásban megjelenik, legalább kétszer át kell olvasnom minden cikket. A feltett kérdéseidre én megtaláltam a válaszokat. Csak azért nem idézek belőle, mert mindenki fellapozhatja a nevezetes leírást, és kár lenne rá áldozni a drága helyet.

RED ALERT 2: A cikkíró egyszerűen szólva egy f@sz. Persze, hogy nem arról beszél, hogy pl. mi a lényeges változás az 1. részhez, illetve a Tiberian Sun-hoz - merthogy közel állnak egymáshoz - képest, elejt egy-két ilyet, aztán csókolom. Kérem szépen a játék szempontjából abszolút lényegtelen történetről beszél, hogy a G... meg a TANYA. Kit érdekel? 2 sorban

kivégezhető a háttértörténet. Na jó, az egységeket nem baj. Ha jellemzi. De az nem kifejezés, hogy jellemezte. Szinte semmi mást nem csinált. Szerinte abban mérhető a játék minősége, hogy szerinte (hangsúlyozom: szerinte! - ehhez képest már ki is adták az elsőt) nem fognak kiadni patch-et hozzá. Ez még viccnek is rossz! Figyeld meg ezt a fogalmazásmódot, idézem: „...van egy nagyon nagyon-nagy újítás..." Ember az ilyen? Magyar? Igen???? Hát csókoltatom. (Az elválasztást is pontosan meghagytam - csak ínyenceknek).

Egyik kedvenc tanárom tanítása volt: „soha ne azt néz, hogy mit mond, hanem hogy ki mondja"! Ha komolyan vennélek, nem hagynám, hogy sértegesd bármelyik újságírónkat is! Lapzárta előtt érkezett meg ez az ominózus program. Kb. három napja volt a tesztésnek arra, hogy összehozzon belőle valamit. Tény, hogy nem a legjobban sikerült, de a „tévedéseibe" közrejátszottak a hivatalos WEB-oldalon található fals információk is. A második Csevimtől kezdődően mindig kijavítom a beérkező levelekben felejtett hibákat. Ha már annyira kivagy a magyar tudásoddal, most meghagytam — csak hogy „ínyenckedhess" rajtuk!

Monkey Island 4: kit érdekel, hogy a cikkírónak hiányzik az egér? Kérem szépen, MA, Hogy a 3D-s kártyák ilyen széles repertoárja áll rendelkezésünkre, mondhatnám a PC-n 3D-s proggik korát éljük, hogy képzeli a kedves cikkíró, hogy meg fog jelenni 4 évvel ezelőtti elavult teknológiával játék? Az, hogy a játék konkrét bukás, viccnek is rossz. Talán a grafika érdemel egy közepes méretű dádát, de a játék lényegében maradt a jó öreg LukasArc stílus, és igenis VAN HANGULATA! Lehet hogy ez a bácsi nem érezte, de ne vesse oda könnyelműen pillanatnyi elmeállapotában, hogy nagy csalódás, mert hogy az interneten is utánanézett, és fanatikusokon kívül senkinek nem tetszett, bla bla bla, ez hazugság. Én is vettem a fáradságot utánanézni (kurv@ nagy dolog) és mint mindig, most is vannak negatív, és vannak pozitív vélemények. Ami jó, azt bezeg ostorozzátok, és egy szó sem esett mondjuk a brilliáns (az összes eddigi részt meghaladó) minőségű párbeszédekről. A szinkronszinészek abszolút kitettek magukért. Az év játéka is lehetett volna, csak az a frány grafika... Ebben az egyben engedek a cikkírónak. De másban NEM!

Önbizalomhiányban egy biztos — nem szenvedsz! Kategorikus kijelentéseid azt tükrözik, hogy a saját tévedési lehetőségeiddel nem is számolsz. Sikeres leszel ebben a világban. Döngölj mindenkit a földbe, és remekül haladsz majd előre. — Legfeljebb nem fog szeretni a környezeted.

Csevegő (levelesláda): Mindenféle f@sz (akik jelenlegi olvasótáborotokat képezik) össze-vissza irkál mindenféle maszlagokat, Te SzjVc meg mégnagyobb hülyeségeket még reagálsz is. A TTC chat-ben nem látni ennyi baromságot, pedig az se semmi. Egyszerűen annyi baj van, hogy a levelek semmiről nem szólnak. Nemhogy nem a lappal, játékkal, esetleg azzal a csúnya géppel kapcsolatban, hanem SEMMIRŐL. Tessék szó szerint érteni. És ezt el kell ismerned! Ha nem, akkor is csak ti szívtok.

Hát persze! Sértegeted a lapunkat, sértegeted az újságírókat, aztán jól megsérted az újság olvasótáborát is! És a végén röhögsz a markodba, mert akármilyen baromságokat is hordtál itt össze nekünk, csak mi „szívhatunk"!

Tanulság: Tessék szortírozni ezerrel! És a cikkíró ne most jöjjön le a fáról, legyen legalább 6-8 évre visszamenő játékismerete, úgymond „játék-kultúrája" (sajátos fogalmazás, mi?!). Szóval inkább legyen a lap kisebb terjedelmű, olcsóbb, de sokkal jobb minőségű! Mint a régi 576, a régi szép lapok........ Egy régi olvasó László Csaba, Győrből

Ezt kellett volna tennem talán veled is. Szortírozni! Csak hát a megadott e-mail címed fals volt, és nem tudtam arra küldeni a válaszom. A következő Csevegőben reményeim szerint láthatod majd, mit váltottál ki leveleddel az olvasótáborunkból. Én biztosan helyet adok nekik!

Sheriff! Mikor az apacsok elkergették elődödet mindenki kétkedett, képes leszel-e helyrepofozni a várost. Bár 576Kbyte sosem volt porfészek, de azért sokáig ellepték a gondok, és a város lakói kétségek között figyelték mi lesz a sorsa, főleg mióta kineveztek Sheriffnek. Legutóbb egy hónapra el kellett hagynom a várost, hogy bölényekre vadásszak, s mikor visszatértem az állam is leesett. Tudtam, hogy változásoknak nézünk elébe, de efféle csodákra nem számítottam. A házak kicsinosodtak, új színekben pompáznak, sőt újak is épültek. De hallom, hogy ti ennyivel sem elégedtek meg, és a következő hónap új, kellemes meglepetéseket tartogat városunk számára, és ahogy hallom jövő hónaptól szobor is lesz városunk főterén! Ennyi szép után nem is merek rosszat mondani, de úgy érzem, hogy az utcák névtáblái nem lettek az igaziak. Festhetnétek más betűkkel ezután az utcaneveket, de bármilyen kisebb változtatást ez ügyben szívesen vennék. Mély tisztelettel, Bölény Henry.

Lebuktattál! Ezek szerint, te tudod, hogy én voltam sheriff... Érdekes volt olvasnom a „sheriffes dumára" érkezett leveleket. Akik rájöttek a turpisságra, azoknak általában tetszett. Akik azt hitték, hogy végignyálaztam egy könyvet az idézetekért, azok többnyire elutasították. Egy újabb kísérlet eredményével lettem gazdagabb...

Hello! Most írok először e-mailt neked. Hogy most mér? Megmondom! Eljött a nagy nap megjelent az évezred első 576-ja. Most egy órája lapozom fel, mi történik? Leesem a székről! Mi lett az újsággal? Olyan ronda, hogy inkább nem írom le! Hova lettek azok a szép színek? Azt szerettem pont az újságban a legjobban, hogy a játékhoz illő volt a háttér (pl. Blair Witchnél sötét). Most meg mi van? Fehér, mint a koponyám! Hogy gondoltátok ezt? Úgy vártam már az új 576-ot, erre ezt kapom a kezembe. Én többet vártam tőletek! Aztán nem tudom, kinek van igaza, mert ha másnak tecceni fog (jó sokaknak), akkor nekem kell megszoknom, de ha nem, akkor vissza a régi image-t! A tartalomról nem szólok, mert még nem olvastam bele. Remélem az nem változott semmit, vagy az legalább tényleg jobb lett. Ja és az értékelődoboz? Milyen ronda az is! Meg a Csevegő is csak 1 oldal! (VÁRJ MEGNÉZEM) Ja tényleg egy!

Aha, a 94., és a 95 oldal is egy-egy oldal. (1+1=1) „Ja tényleg egy!"

Megállapítom meghalt az újság! Pedig én ezt nem szeretném, mert ti vagytok a kedvenceim! Te neked baromi jó cikkeid vannak és szerintem a többiek is jól írnak! (...) Ennyit akartam mondani. Azért sok sikert kívánok, mert ez az újság akármilyen ronda is, én elhiszem, hogy ti nagyon sokat foglalkoztatok vele. Hello!

A válasz e-mailem után:

Én meg köszönöm, hogy visszaírtál! Na azért nem olyan rossz a helyzet, csak a design lett gyenge! A tartalom KIRÁLY! Mert azóta olvastam is egy kicsit az újságot. Csak azt sajnálom, hogy Uriel mé' nem írt az IGI-ről többet, mert az a mission leírás állat jó volt! Kár hogy a többi dologról nem beszélt (tod beállítások stb.). (...) További sok sikert és jó munkát! --Velkei Zoltán–

Tehát mégsem kell még kihívnunk a papot, hogy feladja az utolsó kenetet? Hányan szerették volna már látni a halálunkat! Ennek ellenére élünk és virulunk!

Hello-belo Yoda! (...) Amiről írni akarok az az újság színvonala... Nagyon tetszett, hogy ismét van CS-rovat. Azon kívül a játékleírások színvonala is javult. A seriff-történetek maradhatnak, egész jók voltak, jó az új designn is. Már csak az lenne a jó, ha még több lenne a leírás. CD viszont NEM kell: a minap sikerült beszerezni egy vírusos mellékelt CD-t, úgyhogy most egy ideig nem kell. Eddig a ******* és az 576-ot is gyűjtöttem, de pénzhiány miatt választanom kellett a kettő közül, úgyhogy az 576-ot választottam. Ha lesz valami jó történetem, akkor elküldöm azt is. Addig is: Csá: Addamsson

A még több leírásra van esetleg ötleted? Csökkentsük a leírások méretét 1 oldalra, vagy növeljük az oldalszámot? Nem hiszem, hogy egy oldalra be lehet sűríteni elegendő információt, pl. egy szimulátorról. Az oldalszám növekedés pedig több okból is kizárt. Többek között: mert nem akarunk „pénzhiány miatt" elveszíteni!

Üdv Nagyfőnök! Azért bátorkodtam írni neked, az 576 törzs, főnökének, mert megjelent az aktuális januári számotok, és én lecsaptam rá, mint indián a bölényfalkára. (Persze igazából a ti falkátokra sose csapnék le, mert nem akarok határvitákat). Szóval megvettem, izgatottan lapozgattam, és lelombozódva megállapítottam, amit még sosem, hogy iszonyat rosszul sikerült. Pontosítva, ó nagyfőnök, ki a 120W-os égőnél is fényesebben ragyogsz, az új design nagyon nem tetszik! Aztán, ami a legrosszabb volt, szinte minden cikk 2 oldalas. Sok játékteszt van, de kevés a rájuk fordított hely, pedig jó pár nagynév felbukkant, akik többet érdemeltek volna! És még egyszer, ó nagy Sz.JVC, ki igazságosabb vagy a tavalyi elektrotanáromnál, az egész újság fehér, mint a békepipa füstje, és ez nekem nagyon nem tetszik, olyan mintha egy fekete-fehér nyomtatóval csinálták volna, s ez bizony másnak sem jött be. Szóval nagy Sz.JVC, ki okosabb vagy (...)-nál is (bár ez nem nagy kunszt) kérlek, álljatok vissza régebbi változathoz, az új fűzött számban, légyszi. Ó bölcs férfiú, ki most talán mérgesebb vagy rám mint Muter mikor meglátta az ellenőrzőm, még egyszer kérlek fontold meg ezen dolgokat, és ha a többi testvér a nagyvilágban, is, hasonló véleményen van, akkor talán változtass! Egyetlen dolog, ami tetszett, ó fényességes, ki erősebb vagy, mint a 10. szintű boszorkánymesterem, a Counter Strike újbóli behozatala, jó ötlet volt. Kérlek, ne dobd a levelem a „kukába" egyből, te, ki szebb vagy mint én (hm... repedezik a plafon...), mert komolyan gondoltam a dolgokat, és most először tényleg nem tetszett az újság. Tartson meg egészségben a nagy Manitu, téged, ki dicsőbb vagy mint haverom, akit felvettek a (...) ifjúsági szervezetébe. Zárom soraimat, nagy tisztelettel én, kit errefelé (a földön) istenként tisztelnek (bár akkor miért nem adja kölcsön osztálytársam a CD-t??) Viszlát! Rety

Nem haragszom rád rézbőrű testvérem! A szellemek fogják úgyis meghallgatni imáitokat. Pillanatnyilag úgy tűnik, a tetszésüket nyilvánítók hangja hallatszik hangosabbnak a Nagy Manitu előtt...

Csőkulcs Sz.JVC.! Régóta tervezgetem, hogy írok neked egy levelet, vagyis e-mail-t. Szóval az újság király! Igaz a főszerkesztőváltás után gyenge volt, de most már ismét a régi szép fényében tündököl. Nagyon örülök, újra vannak képaláírások, még ha nem is minden kép alatt. Viszont vannak köztük egész jók is. Az meg még jobb, hogy újra lesz mindenkinek poszter. A Csevegő ugye csak átmenetileg lett 2 oldal?

Ha a januári bevezető utolsó bekezdését elolvastad volna, most nem kérdeznél tőlem ilyeneket!

Egyéb: a serif duma egész jó csak az a gond, hogy némely kérdésekre nem elég konkrét a válasz. Még valami észrevettem hogy az 576 kb. 60. Oldalától van egy kis gyűrődés! Ez a ti hibátok a nyomdáé vagy az újságárusé? Ha az utóbbié akkor majd harmadnapon összegyűlik a város apraja-nagyja s a ködös estében felvillannak az acélpengék és süvítenek a nyílvesszők, eldördülnek a coltok stb. S a véráztatta betonon ott hever az újságárus rideg teteme melynek gaz lelkét az idők végeztéig a poklon fogják sütögetni. S mi eltávozunk mint akik jól végezték dolguk. Ha a nyomda hibája akkor megbocsátást nyernek már amennyiben jobb lesz az 576 szaga izé illata. Ha a tietek akkor nyomás a templomba gyónni s elmondani 20 Mi Atyánkot.

Ne bántsd a vétleneket! Bevallom, mi voltunk! 100 felbérelt indiánharcos gyűrögette össze az újságokat! Olcsón tették, fejenként megelégedtek egy-egy üveggyönggyel...

Egyébként az új értékelő rendszer jó, csak lehetne az a hogy is hívják, ami méri a százalékot keskenyebb! Azt akarom kérdezni, hogy te játszol-e szerepjátékot? Üdvözöl Dányi Máté (Szeged) volt új osztálytársad Á...

Hehh? Ki volt, kinek a milye? Nem játszom szerepjátékot, osztálytársasjátékot pedig különösen nem!

/*** Hello, Sz.JVC.! ***/ Igen meglepődtem, mikor átlapoztam az újságot. Nem semmi az új nyugatias színvonal! Szerintem pont ez hiányzott a lapnak, igen kül ez a belső. Azért szerényen megkértél minket - olvasókat - hogy fejtsük ki véleményünket. Ha most asszondom, hogy k*rva jó, azzal nem leszel előbbre, tehát kifejteném bővebben: állatira tetszik a felső sáv, amiben a játék címe és a képek vannak, de egy kicsit gagyi az, hogy mindig kiírjátok: ismertető/előzetes. Ez abszolút felesleges, mivel az olvasó úgyis rájön, hogy előzetest olvas, ha nincs értékelő doboz. Ha már itt tartunk, lehet hogy csak azért, mert még meg kéne szokni, de az a toló-méter egy pöttyet dark. Nemde? Amúgy egész O.K.

Ezt többen is jelezték, hogy nem jött be annyira. A következő számtól finomítunk rajta, esetleg le is cseréljük!

Az oldalszámkijelzés jól néz ki, de jobban nézne ki trí-dí-ben, mint egy nyomógomb. Mit szólasz hozzá? Még nem mondtam meg (pedig biztos rohadtul érdekel, hogy min lepődtem meg a legjobban. A képaláírásokon. Ne érts félre, én mindig is kedveltem őket, de a mostani megoldás tökkkéletesss (kis kép: noszöveg, nagy kép: kommentár with háromszög). Not bad! Már régebb óta figyeltem, hogy szinte minden játék leírásánál van a bal alsó sarokban egy illusztráció. Ezek igen jók, ne hagyjátok le őket továbbra sem! Más. Végre a zöldfülűek is elkezdtek színvonalas cikkeket írni, örülök, hogy fejlődtek, ezúton is üdvözlöm őket. Légysz' add át.

Ezt kérés nélkül is mindig megteszem! Ha dicsérő levelet kap valaki, (netán az egész újság) azt körlevélben küldöm tovább, az elmarasztalásokat (főleg, ha jogos!) pedig személyre szólóan kapja meg a „vétkező".

Najó, többet nem írok, de a Cseviben akkor sem kéne azt a Sheriff bizb@szt erőltetni, jobb lenne, ha továbbra is személyes, érthető válaszokat adnál. Ennyi, elkussulok. Jó szerkesztést meg minden. Bye! Jonlan

Szegény sheriff! Akkor most ő is „kussol".

Szia Sz.JVC.! Életem első levelét írom, és azzal kell kezdenem, hogy az újság nagyon király és a borító irtó „állatian" néz ki. A bevezetőben nagyon nagy figyelemmel olvastam a nagy hírt: LESZ PÓSZTER! Ennek a hírnek azt hiszem nem csak én örültem, az biztos. Ahogy az újságot kinyitottam azt hittem, hogy rosszat vettem meg, de aztán tovább olvasva rájöttem, hogy mégis csak jót vettem meg. Az oldalakat nézegetve az értékeléseket nagyon jónak tartom ahogyan az kinéz az f@sz@. Aztán ahogy az ember jobban megnézi a képeket, akkor még egy nagy csodát vettem észre: KÉPALÁÍRÁS. Az aláírások nagyon humorosak és képbe illőek. Azt sajnáltam csak a januári számban, hogy a Csevi rövid volt, de ahogy mondva vagyon a következő számban lesz 4 oldal, és ezt nagyon remélem is. Ezt nem kell fenyítésnek venni. Annyit még a levélben, hogy az újság még egyszer megemlítve NAGYON KIRÁLY és az újság tényleg az új évezredbe illően változott meg. Üdvözlettel: W.LÓRÁNT

Jé! Egy ember, aki olvassa a Bevezetőt is!

Szia Sz.JVC.! Annak idején, amikor megtörtént az a bizonyos váltás kedvenc újságomnál, nem akartam hirtelen felindulásból úgy hozzászólni a dologhoz, hogy legalább egy esélyt ne adjak az új stábnak, vagyis nektek. Ezért vártam, vártam és türelmesen figyeltem, hogy nektek mit sikerül kihoznotok. Kezdetben — bevallom — kételkedtem a sikeretekben, de végül a januári szám meggyőzött arról, hogy kellett az a váltás. Az új külső nagyon megnyerő, a képaláírások elférnek, a megjelenés is időben, ráadásul a következő számban újra lesz poszter! Azt hiszem, nem lehet okunk a panaszra, így tényleg csak gratulálni tudok a munkátokhoz! További sok sikert kívánok! Csonti! UI: Még 1 apróság. Az egyetlen dolog, ami nekem nem tetszett, az értékelés! Na nem a százalékok, hanem a panel...

Vesszük az adást, az értékelőt tényleg újra kell gondolnunk! Az új évezred első számának fogadtatása pedig... — boldogok vagyunk, veletek együtt örülünk!

Hello Sz.JVC.! Nem azért írok, hogy most valami fantasztikusan maradandót alkossak vagy, mert azt szeretném, hogy valaki is elolvassa rajtad kívül a levelemet, hanem azért mert szeretném elmondani a véleményemet az 576-ról!

Hallelujah! Végre meghallgattatott! Nem tudom, hogy hogyan de azt hiszem ez az az újság, amire már oly régen vártam. Nem kell itt a sok nyafogás, hogy nem szeretem ezt, nem szeretem azt, nem veszem az újságot, mert új főszerkesztője van a sok „sz@ros" csak veri a nyálát!

Jajaj! Ugye ezt csak a második levél írójára értetted?!

Nekem az első három szám nincs meg a KByte eddig megjelent számaiból és szerintem mindig is ez volt a LEGJOBB újság számomra! Nem fizettem elő soha, mert a posta felénk is igen kellemetlen mellékhatásokkal működik, azt hiszem, nem kell ecselelnem. Ezért fáj a szívem, amikor ilyen előfizetési akciókat szerveztek, mint például ez a mostani is. Egyszerűen odacsoszogok az újságárushoz és megveszem, ha nem tetszik az „állaga" egyszerűen kicseréltetem vele. Egyébként ezt az egy lapot vásárolom már évek óta és remélem, vásárolhatom még jó sokáig! A CD dolog egy nagy baromság! Van elég CD melléklet, nem kell még egy csak hogy elmondhassátok magatokról, hogy nektek is van ilyen. A Poszter! Nagyon a szívembe markolt, Köszi! Igen, mi is szeretnénk, mi is ugyanolyan olvasóitok, sőt azt is meg merem kockáztatni, ugyanolyan hűséges olvasóitok vagyunk, mint az előfizetők! Nagyon jó, hogy így gondolkodtok ezekről a dolgokról! A képaláírások adják meg az újság különlegességét! Egyszerűen kellenek. Én is az a fajta „állat" vagyok, aki először ezeket olvasgatom, és csak ezután jönnek a cikkek. Ezt is köszi, hogy visszatettétek! Egyébként a januári szám volt az, ami levélírásra késztetett. Régen akartam már, csak valahogy nem jött össze. Szerintem ez az eddigi legjobb szám az 576 történelmében. Ehhez sokat hozzátesz a sok jó játék, de igazán ez rajtatok múlik! FNM Rulez! Marad Hű Olvasótok His_Airness

Ez felért egy szerelmes vallomással (a lélek megkapta, mi neki jár), egy kiadós sertéscsülök péknémódra zabálással (a test sem panaszkodhat tovább), érzem számban egy szivar aromáját — már csak meg kellene mozdulni, és dolgozni tovább!

Szia Sz.JVC.! Nem is tudom hogy kezdjek el egy ilyen levelet, hisz egy ilyen designhoz egy hozzáillő levelet kellene írnom. Ennek folyományaképpen kezdjük tehát először azokkal a dolgokkal, melyek nagyon megnyerték tetszésemet. Háááát, szerintem az újság — hatásszünet — FENOMENÁLIS!!! Egyszerűen brilliáns, ilyen gonddal, odafigyeléssel, profizmussal megalkotott 576-ot még nem láttam! Szerintem ez nektek véletlenül jött össze, mert ilyet direkt csinálni egyszerűen képtelenség! Először is ott vannak a borítón lévő kis pillanatképek. Ezek hozzák meg először az ember kedvét ahhoz, hogy belelapozzon az újságba. Továbbá nincsenek rajta semmilyen felesleges csicsák, látszik rajta, hogy értitek a dolgotokat, és szerintem így sokkal szebb és jobb, mint annak előtte! Aztán ott van még a HÍREK megalkotottsága, nagyon feldobják az egészet a lap tetején lévő kis alakzatok, illetve a CSEVEGŐ- nél burjánzó kézzel írt levéldarabka, ez jelzi a kötetlen hangulatot. A gamék neve végre már nem azzal a borzasztó, (műanyag-ízű) betűtípussal vannak odagépelve, hanem sokkal inkább azokkal a csodálatos cirkálmányos betűkkel. Nincs az embernek az az érzése, hogy csak ez az egyféle betűtípusotok van, és hogy csak azért raktátok be őket, hogy „azé legyen má'" ott valami. A SzösszeNet-ben szintén nincsenek felesleges dolgok, szerintem is elég elválasztani egy vonallal a két ismertetőt, minden elismerésem: stílusos, de mégsem csicsás. Az elköszönő oldal is jó lett, az előzetesek kiforrottabbak, többet is tudtok írni az eljövendő gémekről, mint a régebbi számokban. Látom többé-kevésbé visszacsempésztétek a képaláírásokat is, melyek most tényleg kezdenek jók lenni, bár csak nagyobb képek alá biggyesztettetek be egyet-kettőt, mégis sokkal „öthetvenhatosabb" így az öthéthat, mint ezen apróságok nélkül. Most ki írja őket? Hát, most biztos az gondolod: „jól tudsz nyalni, haver!", pedig nem! Én egyből beleszerettem az új 576-ba, ahogy megláttam. Biztos vagyok benne, hogy még sokan egyet fognak velem egyetérteni a leveleikben, és meggyőznek titeket arról, hogy nem volt hiába a sok tanácskozás az új design megalkotá-

zavar. Eltűnt a régi hangulata
> Igazából fogalmam sincs mi olyan idegesítő benne. Talán az, hogy MINDEN szöveg mögött NAGYON világos
> háttér van. És hová tűnt az elejéről a NORMÁLIS kinézetű tartalom?? És miért kell nektek támogatni ezt a hülye
> stílust, hogy félig angolul-félig magyarul írkáltok?? Miért nem lehet az egyszerű dolgokat szép anyanyelvünkön kifejezni (pl. miért NEWS ?!?)??
> És ha már a Híreknél tartok, könyörgöm, miért FEHÉR a háttere? Miért nem volt jó SZÍNESEN?? És hidd el nekem (most már tudom,mi nem tetszik),
> hogy a többi szöveg is úgy nézett ki jól, hogy színes háttere volt - szürkéskék, sötét feketés-vöröses-barna, világoskék, zöldes-fekete,

sának céljából.

Dolgozni akarok! Valaki verjen fejbe, vagy kötözzön le egy vaskos hajókötéllel! Székem fölött levitálva nem érem el a billentyűzetet! Ha ezt így folytatod, elolvadok és egy csészéből (vagy felmosó vödörből?) kell szemlélnem, hogyan változik a világ! Kérlek, ne tedd ezt velem, kell, hogy valami rosszat is találj!

De: itt vannak a kis hibácskák is. (Mert persze semmi sem lehet tökéletes, s a következő pár sorban ezekre a jelentéktelen dolgokra szeretném felhívni figyelmetek.) Pl. szerintem elég nagy lett az értékelő, tudod, amiben összegzitek a látottakat, nagyon sok helyet elfoglal, majdnem fél hasábot!!! Biztos nem lenne baj, ha egy kicsit lecsökkentenétek a méretét. Az embernek pedig hiányzik a régi értékelőből az a jó kis „summa summarum" rész, mely nagyon feldobta a hangulatot, ha némi humorral is megfűszereztétek. Szerintem egy kicsit jószívűek voltak a 100alékok megadásánál a cikkírók. 92%,94%,97%,98% jó, tudom van az alatt is jócskán, na de 98%?! Annyira nem lehet valami hibátlan!

Köszönöm, hogy megmentettél! Az értékelő pontszámai: Gyerekek! Tényleg ne kelljen már minden számban ezzel foglalkoznom! Nem vagyunk Istenek! A pontszámokat nem kellene megváltoztathatatlan kinyilatkozásként kezelnetek. Jó, tudom, ezekből lehet következtetni a játék minőségére, hangulatára, de higgyétek el, hogy egy pillanatnyi és szubjektív „érzés" tükörképei csupán. Ha nem egyezik a véleményetekkel, nem kell azonnal felzúdulni, hanem magatokban tologassátok a helyére nyugodtan azokat a potmétereket.

Aztán itt van még az a dolog, amit a Bevezetőben tárgyaltál: épp most kezdjük megszokni ezt a jó kis ragasztott formát, a borító is marha jó, kemény, nem gyűrődik olyan könnyen, erre fogjátok magatokat, és bejelentitek, hogy jövő hónaptól szakítotok ezzel az „arculattal", és visszatértek a jó öreg krammerozott formához. Ezzel nekem nincs semmi bajom, ne érts félre, de hadd világítsak rá a dolog pár hátulütőjére: itt van pl. a kérdés, hogy a borító megmarad-e keményebbnek, vagy olyan lesz mint a többi oldal; aztán: remélem megmaradtok 100 oldalon, de azt elárulnád, hogyan akartok száz egész oldalt csak úgy ukmukfukk összefűzni? Kicsit nehéz lesz!

Abban a pillanatban, amikor ezeket a sorokat pötyögtetem, még bennem is motoszkáló kérdés, hogyan fog bejönni a fűzött formátum 100 oldalon. A nyomdászok, (akik mégiscsak a téma avatott szakemberei) megnyugtattak, hogy semmi problémát nem fog okozni, ugyanolyan szépek leszünk. A januári Bevezetőben nem véletlenül beszéltem „vezéráldozat"-ról — ahhoz, hogy most a poszternek örvendhessetek, meg kellett húznunk ezt a lépést. Ha nagyon nem jönne be, (de miért is ne jönne!) még mindig visszatérhetünk a fűzött formához, igaz akkor meg a poszter esik ismét áldozatul.

A másik ilyen probléma meg az, hogy az ember ugyebár megkapja a hőn áhított öthéthatját. Ekkor ugyebár egyből nekiesik kiszedni a posztert, de ennek a dolognak is megvan a maga kis rákfenéje: amint az egyszeri olvasó bőszen belefog ebbe a nagyon is bonyolult műveletbe, és ne adj Isten véghez is viszi tervét, akkor az újság abban a pillanatban annak rendje, s módja szerint el is kezd lebomlani, más szóval szépen lassan kihullanak a lapok, mert meglazult a „kötés". Ez volt a legnagyobb sajátossága még anno az 576-nak. Remélem nektek sikerül kiküszöbölnötök ezt a kis hibát. De remélem legalább a design megmarad!!! Ha már ilyen észvesztően (szinte) hibátlanra sikerült, legalább ne csesszétek el egy ilyen dologgal. És tuningoljátok is még a motort, hogy még tökéletesebb legyen!
(...) Szia, és jó munkát mindenkinek!
Geronimo

Így lesz! Míg élünk, tuningolunk és köszönöm a többiek nevében is!

Hi Sz.JVC.! Olvasom a Csevit. Látom, hogy valaki valamelyik számban valamit észrevett, és ez a valami az a valami, hogy valamilyen szakállas valaminek neveztek. Jé nem figyelem nagyon a Csevit. Úgy olvasom a Csevit, mint a kötelező olvasmányt. A Csevi unalmas. ... Eltelik valamennyi hónap. Megjelenik a decemberi szám. Olvasom a Csevit. Valahogyan észreveszem ezt a valakit, aki valamilyen olyasmi valót vesz észre, hogy valakik a valamilyen főszerkesztőről valamilyen kritikát írtak az ő valamilyen külsejéről (szerintem nincs valahogyan semmi külső bajod). Észrevettem tehát ezt a levelet. Figyelek a Csevire. A Csevi király. Összehasonlítom a valahány hónappal előbbi véleményemmel. A vélemény +-umra változott. Gondolom ez a gondolatom, leírom neked. Elküldöm neked ezt a levelet. Olvasod. Rájöttél, hogy ez a FlaTama(a) baromságot írt. Beb@szod a lomtárba a levelem. Örülsz, hogy végre vége! Tuti, hogy igen! Egyébként kicsit késve B.Ú.E./1000-etK. (boldog új évezredet kívánok) Üdv. FlaTam(a)

Mily szavakat eregetsz te a fogaid kerítésén! — de a negatív jóslatok önbeteljesítő hatása most elmaradt. A leveled sem landolt a lomtárban, sőt! Itt szerepel a Cseviben! Olvasgasd szeretettel a hátra lévő részeket is.

Eme remek verhetetlen! Esdek: Csevelyt, rengeteget! Szeretem e remek szerzeteseket, melyek szemtelen-kegyetlen-verhetetlen ezer fele+hetven+negyvenekettes hetede szerzetet segedelnek eme terepre! Egyetlen egyszer esdeklek Neked, ezek helyett: 576 kell eme nemzetnek! Yes! Remek ezredet: S(i)m(o)n

Bakot ugrottam, amikor elolvastam kecske berkekben verhetetlen versedet! Ne mekegj nekem, mert megrettenek, s elszelelek. Te meg kereshetsz eszedet vesztetten, nem feledve tetted, mellyel egyetlen főszeridet a Lipót mezőre űzted...

Hi Sz.JVC!
(...) Amúgy tetszene neked egy Személyi igazolvány rólatok? (kicsit összemixeltem az előzetesek és a bemutatók személyiét) Fejlesztő: 576 team
Kiadó: COMGAME '576' Kft. Web: www.576.hu Minimum: 796 Ft, betűk, számok ismerése Ajánlott: 6999 Ft, számítógépes játékok szeretete Megjelenés: havonta. Remélem tetszett.
(...) Na, Csá!!! Boldog izét! Vargedol
u.i.: (...) Amúgy van valami automata-válaszoló progid, ami visszaírja nekem, hogy: „Leveledet megkaptam, köszi! Sz.JVC." vagy mi? Na csá!

Hát ez aranyos volt! Gyorsválasz-„sablonom" pedig talán nem kellett volna kitárnod ország-világ előtt — most törhetem a fejem, egy újabb szövegen.

Dear Sz.JVC.! Már 5 éve veszem 576-ot. Meg kell, hogy mondjam szép időket, akarom mondani szép számokat éltünk meg mi 576 fanok. De egyszer minden elmúlik. Egy kicsit féltem a főszerkesztő váltástól, de őszinte leszek: le a kalappal előtted. Amit Te műveltél az nem semmi! Szinte a sz@rból indultál és a hegytetőn landoltál(jó értelemben).Csak annyit tudok mondani, hogy csak csináld azt amit Te jónak látsz mivel az újság úgy jó ahogy van!!! Az árral sincsen semmi gond, mert a pénzünkért megkapjuk azt, ami jár. A LEGJOBBAT! Más:CD téma. Fölöslegesnek tartom, mert tele lenne sok hülyeséggel. Akinek ez kell, az válasszon valami másik újságot! További sok sikert kívánok az egész stábnak!
Gucso. Ui: Akiknek valami oknál fogva nem tetszik az 576, azoknak üzenem, hogy szerkesszen jobbat! (Bár ez elképzelhetetlen! 576 RULEZ!)

Nem én „műveltem", magam nem tudnám hónapról-hónapra összehozni az 576-ot! Nem győzöm hangsúlyozni, hogy ez egy csapatmunka! Ebben persze az is benne, van, hogy egyetlen játékos gyenge muzsikája is viheti a többiek győzelmi örömét — de egyre jobbak a fiúk, és egymást biztatva tolják előre a szekeret. Végre elkezdtétek ezt érezni Ti is! Üzeneted, kötelességemnek éreztem továbbítani!

Helló Sz.JVC.! Eddig is ez volt a legjobb újság, de ezek a változások, amik lettek, még jobbá tették! Nagyon örültem a képaláírásoknak, de hogy a nem előfizetőknek is lesz poszter, az fantasztikus! Az újság kinézetre is sokkal jobb lett, csak gratulálni tudok! Szerintem már mindenki elismeri, hogy sokkal jobb lett a főszerkesztő. A képaláírások között pedig volt néhány fantasztikus is, majd csak belejöttök! Szóval az újság sokkal jobb, mint volt. Hi, Robi!

Hello Főszerkesztő Úr! Ezúton szeretném az öcsém és a magam nevében is mélységes tiszteletemet nyilvánítani az új design miatt. Az öcsém szavaival élve a képaláírások „király, sirály stb.". Én csak annyit tennék hozzá, hogy a munkahelyemen egy páran berohantak hozzám, hogy mi a nyavalyán röhögök ennyire hangosan. Röviden és velősen ennyi, várjuk a folytatást. Tom és Karesz

Hi Sz.JVC.! Hadd gratuláljak! Az új újság utánozhatatlan! Van képaláírás (...) és az újság szuper! Amint a kezembe vettem láttam hogy valami történt! Aztán ellapozok a tartalomhoz, és látom, hogy te tényleg túlóráztál! Ahogy végiglapozom az újságot rájövök, hogy ez az évezred 576-a! Üdv.:BB.(egy másik)

Sza'sz Főszeri! Jó, hogy megrestauáltátok magatok, de még hogy! Cool lett a borító, a lapok „feltagolása" sem lett rossz (bár az előző sem volt rossz), sőt, egész frankó lett a cím mögött levő kis képsor! A TARTALOM is elég igényes lett! A százalékoló is ötletesen lett megoldva, bár ez nem annyira szép (szerintem). (...) Repdesek az örömtől, hogy visszaadtátok nekünk a hőn szeretett képaláírásokat, amelyek elég f@szául sikeredtek! (...) Asszem más nincs. Ja de: utólag is Boldog Karácsonyt, és BUÉK! -by Diablo-

Hiába töröm a fejem valami álszerény dumán, most nem jut eszembe semmi! Tudnotok kell, hogy dagad a mellem, de a fejem mégis józan, nem szállta meg a dicsőség. Szavaitok a fejlődés újabb állomásának eléréséhez adnak plusz erőt! Köszönöm.

Na! Hát ennyivel kell megelégednetek február havában. Vigyázzatok magatokra, hogy márciusban is itt lehessen mindenki, hogy együtt ünnepelhessük a szülinapom!

Sz.JVC.
szjvc@576.hu

MÁRCIUSI SZÁMUNKRÓL



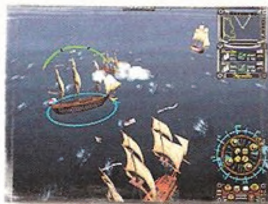
Evil Dead: Hail to the King

Egy újabb horrorisztikus játék fogja felborzolni azok kedélyét, akik odáig vannak egy páncélba bújtatott, karddal hadonászó csontvázért, a reszketős mászkálásért egy piramis-hieroglifákkal díszített sötét alagútjaiban, vagy a halál jeges leheletét kipárolgó kietlen erdőben. Az Evil Dead játék-változata a film történetére épül. A főszereplő Ash, aki már háromszor túlélte az Alvilágról érkezett démonok és zombik pusztítását. A mostani kalandjának központjában újra a Halottak Könyve áll mely pusztítást hoz a világra, ha Ash meg nem állítja. Az Evil Dead az úgynevezett túlélő horror műfajába tartozik, amelyben az abszolút sztár mindenkétséget kizárólag a Resident Evil sorozat. A játék Resident Evil által kitaposott ösvényt fogja követni, például ugyanúgy rögzített kameraállásokból láthatjuk az eseményeket. Az ED elég valószínű, hogy nem fogja a stílust megreformálni, ám félelmetes és néha már hátborzongató hangulatával sokak tetszését meg fogja nyerni. További izgalmas dolog, hogy a játékmenetet igencsak véresre és brutálisra készítik, elég ha csak azt említem meg, hogy Ash egyik alapfegyvere a jobb kezéhez rögzített vértől csöpögő láncfűrész lesz, és ez már önmagában is remekül hangzik.



Legend of Blademasters

Ha minden jól megy, igazi csemegére számíthatnak a manga stílusú RPG kedvelői a Legend of the Bademasters személyében. A progi azonban örvendetes módon nem átall meríteni az európai klasszikusok legsikerültebb megvalósításainak tárházából sem. A módfelett érdekfeszítőnek ígérkező projectet az alábbiakban Troy Dunniway jellemzi, játéktervezői minőségében: "Nem titok, hogy rengeteg elemet szinte változatlan formában ültettünk át a játékba más programokból, ám elmondható, hogy ezeket sikerrel gyúrtuk össze olyan egésszé, mely minden RPG rajongónak könnyen elsajátítható kezelhetőséget, s kihívásokkal teli, minőségi játékélményt biztosít. Harcrendszerünkben lényegesen nagyobb szerephez jut a taktika, s büszkék vagyunk a mesterséges intelligenciára, valamint az ezen műfajra máig sem jellemző, teljesen 3D-s megvalósításra is." Ilyen szép elmélkedéseket már régen hallottunk, ennek megfelelően alig várjuk, hogy megszeretgethessük a kis drágát. Ehe-ehe: kisséééé...☺



Age Of Sail II

Vérbeli, 3 dimenziós vitorlás hajókkal vívandó tengeri csata programmal örvendeztet meg bennünket a Talonsoft. A fejlesztők nagyon ügyeltek a valósághű környezetre, a szelek, a csaták, ill. a hajók realisztikájára is. Fantasztikus mennyiségű, mintegy 1200 akkurátusan ábrázolt, az 1775- és 1820-as évekből származó csatahajóval találkozhatunk. 11 nemzet valamelyikének hős fiaként indulhatunk majd a 100 leghíresebb angol, és amerikai történelmi ütközet valamelyikébe a Nile-i csatától, a Trafalgar-i ütközetig. A játék készítői úgy tűnik, mindent megettek annak érdekében, hogy nagyokat harapva kóstolhassunk bele az akkori kor hangulatába. A többjátékos módban egyszerre 16-an is játszhatunk majd, és ami különösen biztató, hogy a játék gépigénye igen szerénynek mondható a mai játékok között (Pentium 200, 32 MB RAM, 50 MB szabad terület a winchesteren).



Clive Barkers Undying

Az Electronic Arts igazi, hamisítatlan, vérfagyasztó rettegést ígér nekünk az Undying címet viselő fejlesztés képében. A progi szellemiségéért az a Clive Barker felelős, aki a tengerentúlon a legnépszerűbb horror írók közé tartozik, s kinek rémlátomásaiba már a filmvásznon is betekintést nyerhettünk a Night Breed, illetve a Hellraiser sorozat képében. Barker ezúttal egy FPS-hez adta nevét, mely már ezen tényálladék révén is az idei év egyik sikervárományosának ígérkezik. Csak ízelítőül: a cselekmény a 19-edik századi Írországban kapott helyet, noha Barkertől elvárható módon, egyszerre több alternatív valóság is létezik a játék forgatókönyvében. Van itt minden, ami fajsúlyossá teheti a művet: a kelta folklór, s a gótikus milió sötét elemei mellé egy rettentő tudás birtokában lévő dinasztia förtelmes titkaiba s intrikáiba is bepillantást nyerhetünk.

TOPLISTÁK

Angol eladási lista

1. WWTB A Millionaire (Eidos)
2. Champ. Manager 00/01 (Eidos)
3. The Sims (EA)
4. The Sims: Livin it up (EA)
5. C&C: Red Alert 2 (EA)

USA eladási lista

1. The Sims (EA)
2. The Sims: Livin Large (EA)
3. Roller Coaster Tycoon (Hasbro)
4. C&C: Red Alert 2 (EA)
5. Age of Empires II (Microsoft)

Demo letöltési lista

1. Fallout: Tactics (Interplay)
2. Oni (Take 2)
3. Diablo 2 (Havas)
4. Typing of the Dead (Empire)
5. Q3: Team Arena (Activision)

A legnépszerűbb PC-s játékok a Global 100 szavazása alapján

1. Baldurs Gate II (Interplay)
2. Diablo II (Havas)
3. Planescape: Torment (Interplay)
4. Icewind Dale (Interplay)
5. Heroes of Might & Magic III (3DO)
6. Unreal Tournament (GT Interactive)
7. Deus Ex (Eidos)
8. The Longest Journey (Funcom)
9. Age of Empires II (Microsoft)
10. Alpha Centauri/Alien Crossfire (EA)

KÖVETKEZŐ SZÁMUNKAT KERESD AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL: MÁRCIUS 14-TŐL!

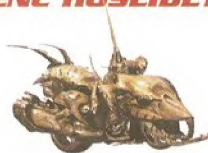
SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D ÉLMÉNYT, MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!




Flash Point


The Green Vapor


After Burner


Eclipse 5000

4999,-

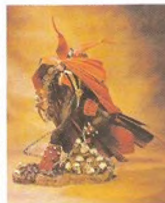


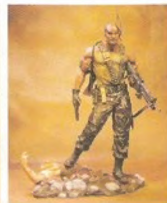
4999,-


The Clown


Malebolgia


Medieval Spawn


Spawn 5


Al Simmons


Tiffany



2999,-



Knuckles

Tails

Sonic



3999,-


Liquid Snake


Revolver Ocelot


Psycho Mantis


Sniper Wolf


Solid Snake


Meryl Silverburgh


Vulcan Raven


Ninja



3999,-

Donkey Kong

Surfin' Donkey Kong

Cranky Kong

Diddy Kong



3999,-


Abbey Chase


Natalia Kassle


Major Maxim


Sydney Savage



3999,-


Blanka


Cammy


Alex


Vega


Ken


Ryu

Teljes figura választékunkat megtalálod boltjainkban és a www.576.hu honlapunkon.

FREDDY KRUEGER AKCIÓ MÁRCIUS 15-IG



3999,- HELYETT 2222,-

FREDDY KRUEGER AKCIÓ!
CSAK AKCIÓS SZELVÉNNYEL ÉRVÉNYES!